no.383
1990年 7/1
アミューズメント通信
JULY 1, 1990

ゲームマシン

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

アタリゲームズ社との資本関係解消

ナムコ、代わりにオペレーター会社買収
米国の業務用AM機市場に本格的に進出

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）と米国のアタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）は六月六日、ナムコの完全子会社であるナムコ・アメリカ社（本社カリフォルニア州マウンテンビュー、浅田安彦社長）が所有していたアタリゲームズ社の株式（四百六十万株、四三・八％）をすべてアタリゲームズ社に売却することで合意、これまでのナムコ／アタリゲームズ間の資本関係を解消した、と六月十四日に発表した。株式売却は七月十日までに終える。

同時に両社は、アタリゲームズ社の完全子会社だったアタリ・オペレーションズ社（本社ミルピタス、中島英行社長）をナムコ・アメリカ社が買収することで合意した。

アタリ・オペレーションズ社は、米国西部と東南部で約四十のゲームセンターなどロケーションを運営しているオペレーター会社。買収後は代表者など変更するもようだ。

これら両社間の合意には重要な意味が含まれているが、ナムコでは「従来は主にアタリゲームズ社を通じて間接的に販売を行なってきた、米国市場での業務用ゲーム機の積極的な直接販売システムが確立され、売上げ増大が見込める」とし、オペレーター会社の取得について「今後はナムコ・アメリカ社の機能を充実、拡大させ、米国におけるロケーション経営と、その経営を通じて得た米国業務用市場の情報を活用して、直接販売システムの一層の充実、拡大を図る。またコンシューマー用ゲームソフトの（海外での）販売に積極的に取り組み、海外売上高を飛躍的に増大させ、海外売上比率（輸出比率）の向上を図る」としている。

また今回の「この契約は、ナムコとアタリゲームズ社の相互の利益になるものであり、アタリゲームズ社との関係としては、（ナムコの）米国における有力な取引者として新しい関係を結ぶことを期待する」と述べている。

これまでナムコとアタリゲームズ社間では、資本関係があったため、アタリゲームズ社はナムコ製品について米欧で優先権を持ち、ナムコはアタリゲームズ社製品について日本で優先権を持つのが一般的だったが、今回の資本関係解消により各製品について互いに競合したり、協力したりできることになった。ナムコの米国の拠点として、ナムコ・アメリカ社は強力な経営陣を確立、本格的なマーケティングを開始する予定で、米国の業務用市場に直接進出することになる。また米国任天堂とアタリゲームズ／テンゲン両社との対立が続くなかで、多くのメーカーが参加するNESソフトへのナムコの参加は困難と見られていたが、今後は新たな可能性が出てきたと見られている。

ナムコとアタリとの関係は七四年八月に、ナムコが当時のアタリジャパン㈱を買収、実質的に吸収したのが始まり。アタリ社は（図解のとおり）八四年にパソコン、家庭用のアタリコープと業務用のアタリゲームズ社に分かれ、ナムコは八五年二月にナムコ・アメリカ社を通じてアタリゲームズ社の実質的経営権を取得していた。中島氏は旧アタリジャパンからナムコ、ナムコ・アメリカ社を経て、アタリゲームズ社の経営責任者。米国の代表的業務用ゲーム機メーカーの社長としてらつ腕をふるっている。

アタリインク
1972年にノーラン・ブッシュネル氏が創設した業務用、家庭用TVゲーム機の開発メーカー。76年9月にワーナー・コミュニケーションズ社(WCI)が買収

アタリゲームズ社
1985年2月にナムコがアタリ社業務用部門、アタリゲームズ社の株式約4割を取得、経営に参加。ナムコ・アメリカ社の中島社長がアタリゲームズ社の社長を兼務、のちに専任。子会社に家庭用ソフトのテンゲン社

アタリコープ
1984年9月にジャック・トラミエル氏がアタリ社のパソコン部門、家庭用TVゲーム部門を買収、社名変更。現アタリジャパンを設立

アタリジャパン

テンゲン

テンゲン(日本)

セガ社が役員異動実施

駒井専務代表取締役に

海外家庭用担当の桜井常務は専務に

駒井徳造氏

桜井大三郎氏

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）ではこのほど駒井徳造専務の代表取締役就任と、桜井大三郎常務の専務昇格を決定、六月一日付で実施した。代表取締役は大川功会長、中山社長を含め三名になり、専務は二名、常務は三名となった。

代表取締役（取締役）専務コンシューマ統括本部長駒井徳造氏、専務（常務）取締役海外コンシューマ担当桜井大三郎氏。

駒井氏は昭和七年三月生まれ。二十九年に同志社大商卒、任天堂㈱入社、四十九年に同社取締役。五十七年九月にセガ社に入社、常務取締役、五十九年四月から専務取締役。六十二年十月から㈱セガ・エデュケーションシステムの代表取締役社長を兼任している。

桜井氏は昭和十五年一月生まれ。三十八年にニューヨーク大学卒、㈱トナカイを経て五十三年に㈱サンリオ入社、同社常務を経て六十一年に米国サンリオ社社長。六十三年十一月にセガ社に入社、平成元年五月に経営戦略室長、同七月に常務取締役、二年五月に海外コンシューマ（とくに米国向け「ジェネシス」）担当。

NESソフト改造デバイスで

ガルーブ社を相手どり

米国任天堂がまたひとつ著作権侵害訴訟

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）は六月一日、大手の玩具メーカーであるルイス・ガルーブ・トイ社（本社カリフォルニア州サウスサンフランシスコ）を相手どってサンフランシスコの連邦地裁に訴訟を起こした、と発表した。

訴えの内容は、ルイス・ガルーブ社が販売しているNESソフト改変装置「ゲームジーニー」において同社が任天堂の著作権と商標権を侵害している——として、製造販売の差し止めと損害賠償を求めるというもの。ルイス・ガルーブ社は米国玩具メーカー大手十社のひとつ。

「ゲームジーニー」は、米国任天堂が展開しているNES（ニンテンドー・エンタテイメント・システム）の本体とカートリッジをつなぐ形で接続して使用するもので、そのTVゲームの重要な要素を変更する。例えば「スーパーマリオブラザーズ」の場合、主人公「スーパーマリオ」のスピードを変えたり、障害物を避けて空中に浮んだりできるし、またゲームオーバーにならないよう（持ち機に当たる）残り主人公の数を増やしたり、難しい場面を省略して簡単にゴールまで行けるようにすることができる。

任天堂によると、「ゲームジーニー」は任天堂やサードパーティーが作った、どのNES用ゲームソフトでも使用でき、プレイ内容を変更することができる。

ルイス・ガルーブ社は五月六日にこの製品を発表。直ちに任天堂が、著作権侵害に当たるとして通知したのに対し、ルイス・ガルーブ社は十七日著作権を侵害していない旨の法的確認（宣言的救済命令）を求める訴訟をサンフランシスコの連邦地裁に起こした。その後ルイス・ガルーブ社は任天堂とのライセンス契約に動いたが、任天堂はこれを拒否、三十一日に通知していた。

米国任天堂のハワード・リンカーン上級副社長は、「著作権があり価値の高い多くのNESソフトに対し、ゲームジーニーは重要な脅威を与えている。これは私たちのゲームの内容を根本的に変更することにより、NESソフトの奥行きのあるゲーム内容をすっかりだめにするものである。ゲームジーニーを使えば、マスターするのに何時間もかかるNESソフトが、どんなテクニックも要せず数分間でマスターできることになる。より挑戦的なTVゲームの創造という私たちのビジネスの根幹が、ゲームジーニーにより危険にさらされているのを、放置できるものではない」と述べている。

同氏によると、米国著作権法はTVゲームの著作権者の同意なしにそのTVゲームの〝派生物〟を制作、販売することを許していない（第百六条二号）。数年前に業務用「パックマン」に関して「スピードアップキット」が出て、これは無断派生著作物であるとして販売を禁止する判決が行なわれたが、「ゲームジーニー」はそれと同類だ、としている。

コピー対策など実績ふまえ

健全な業界発展めざす

JAMMAが法人として初の通常総会開催

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）は五月二十五日、東京・渋谷の青学会館で第二回通常総会を開き、予決算案など承認したほか、任期満了に伴う役員改選を行なった。これは同協会では初の通常総会となるもの。

総会には正会員六十三社のうち、委任状四十社を含む六十二社が出席。来ひんの亀井静香衆院議員（自民、広島3）、通産省機械情報産業局産業機械課の石橋生成課長補佐がそれぞれ挨拶した。

亀井氏は、「AM産業は二十一世紀に向けてなくてはならない産業。日本だけでなく世界各国の人びとの幸せに貢献するという確固たる信念を持って取り組んでほしい。遊技機賭博のため業界全体がいわれない目で見られているが、これにとらわれず誇りを持って前進すべきだ。警察庁も取締り本位の保安行政から方向転換しており、また法律（風営法）の改正も予定しているようだ。現場の気持ちを採り入れる方向で、法令規則が実勢に合わなくなったらどんどん改正していかなくてはならないと思う。要望があれば遠慮なく言ってほしい。政治家として手伝うのは当然だ」など述べている。

石橋氏は、「日本経済は内需主導型で四十二ヵ月間も好景気が続いている。AM産業はオペレーション部門を含め五千億円規模と聞いているが、これは通産省所管の八十一九十業種の中でも上位を占める。これからの日本はゆとりある生活が求められており、AM業界は多様化するレジャーの中で重要な役割を果たす。国民生活に楽しみを与える産業であり、健全な発展を期待している。対外的な通商問題はなく、AAMAとの関係も良好だが、コピー問題、電波障害問題などいくつか課題があり、これらを克服しながら成長するよう期待している」と述べた。

中村雅哉会長

中村会長が議長となって総会議題に入り、平成元年度（元年六月一日から二年三月末まで）の事業報告案と決算案について、日南香専務が資料に基づき説明、吉野正彦監事が監査報告し、異議なく承認された。

平成二年度事業計画案と収支予算案についても同様に説明があり、異議なく承認された。なおAMショー関係は特別会計となっており、その決算書と予算書がいずれも示されている。

亀井静香氏

通産省・石橋課長補佐

事業計画では、①業界に関する調査、研究事業、②技術関連事業、③情報収集、広報事業、④AMショーを含めた展示会、講習会などの事業、⑤内外関係団体との交流事業、⑥電取法に基づく登録、健全化のための例外承認登録などの事業、⑦JAMMA基板などの標準化事業、⑧その他、チャリティ活動など――となっている。

副会長に菱川氏が加わり　山田理事、高嶋監事新任

任期満了に伴う役員改選については、第五回理事会（五月九日）で定めた手順で進められ、理事定数十五名に十六名の、監事定数二名に一名のそれぞれ立候補があったとして、立候補者の所信表明（**26めんに全文掲載**）を含め資料が配付された。

選出に先立ち立候補者の調整をどうするかが注目されたが、高嶋氏が理事から監事へ立候補を変更することが異議なく承認された。

中村議長は、立候補者が定数と合致したので無投票でそれぞれ選任することにすると提案、異議なく承認された。この後臨時理事会（約十分間）が開かれ、その結果次のとおりとなり、副会長が一名増え、菱川氏が就任した（敬称略）。

会長＝中村雅哉（㈱ナムコ）。副会長＝中山隼雄（㈱セガ・エンタープライゼス）、福田哲夫（データイースト㈱）、菱川文博（コナミ工業㈱）。専務理事＝日南香。

理事＝川崎英吉（㈱エスエヌケイ）、川楠俊太郎（㈱カワクス）、古川純一郎（㈱関西精機製作所、辻本憲三（㈱カプコン）、金沢義秋（㈱ジャレコ）、木村雅三（㈱総商）、長谷川桂祐（㈱タイトー）、柿原孝（テクモ㈱）、山田數夫（㈱トーゴ）、矢野徳蔵（㈱ホープ）。

監事＝高嶋由之（アイレム㈱）、吉野正彦（日本娯楽機㈱）。

中村会長は、「AM業界は非常な発展を遂げており、五千億円を一兆、一兆五千億円へと拡大し責任を果していかねばならない。そのためにはJAMMA会員が力を合わせる必要を痛切に感じる。新法人のAOUとも協力し警察庁との交渉を展開していきたい。少なくとも、AM業界が国家目的に反するおそれのある業種でなく、国家のために役立つことを理解してもらいたい。業界団体としての基礎データを整備、位置付けを明確にして社会から尊敬される産業にもっていきたい」と、就任挨拶した。

以上で総会を終え、引き続いて懇親会を開催。乾杯の音頭で、新副会長となった菱川氏は「業界にはフォローの風が吹いているが、反面いろいろ難しい問題もある。協会を中心に力を合わせ業界と企業の発展のため、ともに努力していきたい」と述べた。

上の写真はJAMMA第2回通常総会のようす。下は副会長の（左から）菱川氏、福田氏、中山氏

TVゲームを利用した

「学習する遊び」に基金

任天堂がMITメディア研へ三百万ドル

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は、このほど米国のマサチューセッツ工科大学（MIT）メディア研究所（ニコラス・ネグロポンテ所長）が、「いかにして子どもたちが遊びながら学ぶか」を研究するための基金として、三百万ドル（約四億五千万円）提供した。

この基金は同研究所のセイモア・パパート博士の研究を支援することになる。同氏は子どもらがコンピューターのプログラムを作りながらいろいろな概念を学習していくことを目的として開発されたコンピューター言語、LOGO（ロゴ）を開発したことで知られる、世界的に有名な学者。

同氏は、従来の教育方法では子どもたちの関心からますます離れていくだけだと主張しており、「教科書よりもNESゲームに親しみを持つような」ハイテク教材を研究テーマとして開発している。任天堂によると、これらの開発はTVゲームの技術を応用することになるとのこと。

山内社長は、「若い人たちの将来のため、コンピューターの無限の可能性に目を開かせること。そして教育の機会を増すためのハード／ソフトを開発する責任を感じてきたため」と説明している。メディア研究所のネグロポンテ所長は、MITと任天堂の関係を、「遊ぶことと学ぶことが組み合わされるのと同様、当然の組み合わせ」と述べている。

特許・実用新案　出願公告・公開

（5月25日～6月15日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊢は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

五月二十八日＝「ゴーカートの走行方法」、㈲東名阪自動車販売（三重）、2-24152、60-136600。「車両遊戯システム」、アガジャニアンズ・アスコット・スリック・トラック社（米国）、2-24153、60-234121。

五月二十九日＝「ディスプレイ用信号発生回路」、㈱日立製作所（東京）、2-24554審、52-87413。「ゲーム機の操作装置」、㈱カプコン（大阪）、2-24555、62-255178。

六月十一日＝「娯楽用擬似体歩行乗物」、㈱トーゴ（東京）、2-26517、59-27450。

実用新案出願公告

五月二十八日＝「遊戯装置」、明昌特殊産業㈱（大阪）、2-19177、57-148242。「軌道走行車両の逆走防止装置」、㈱トーゴ（東京）、2-19180、61-71875。「豆自動車」、㈱鈴鹿サーキットランド（三重）、2-19181、60-162794。「遊戯用乗物装置」、タスコ㈱（東京）、2-19182、61-165455。

六月七日＝「遊戯用乗物」、タスコ㈱（東京）、2-21096、61-138978。「ゴーカート」、アガジャニアンズ・アスコット・スリック・トラック社（米国）、2-21098、60-160562。「迷路構造」、㈱メイズプロダクツ（大阪）、2-21112、61-97305。同、2-21113、61-98295。同、2-21114、61-99457。

特許出願公開

六月六日＝「遊戯車両」、㈱鈴鹿サーキットランド（三重）、2-147080、63-299402。「遊戯用車両」、同、2-147081、63-299403。

六月十二日＝「空中遊泳模擬体験装置」、三菱重工業㈱（東京）、2-152486、63-306831。

六月十四日＝「ゲームまたは教育用の視聴覚装置」、ガイ・マクスウェル・トーマス（オーストラリア）、2-154780、1-107130。「ジェットコースターの軌条」、大成建設㈱（東京）、2-154781、63-308740。「コースター装置」、同、2-154782、63-308741。

六月十五日＝「疑似体験装置」、カヤバ工業㈱（東京）、2-156978、63-313218。

実用新案出願公開

五月三十一日＝「互換性ゲームシステム」、加賀電子㈱（東京）、2-71594、63-151234。

初の通常総会に向けて

役員候補22名を決定

AOU第1回理事会で専門委員会規程も

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）は、五月二十三日、東京・新宿のNSビルで社団法人化後初の理事会を開催、通常総会提出議案など審議した。同理事会には委任状四名を含む二十五名の理事会メンバー（経過措置に基づく）が出席した。

梅原会長は、「法人となり監督官庁（警察庁）の厳しい視線を浴びることになった。任意団体の時以上に議論を活発にし知恵を傾けてほしい」と挨拶した。

通常総会提出議案のうち平成元年度（今年三月二十三日から三十一日までの九日間）事業報告案と決算案について、森武美常務があらかじめ配付した資料に基づき説明、原案どおり了承された。三月末現在の資産約四千百万円のうち一千万円が今回から基本財産として積み立てられているが、これは二―三千万円まで積み立てておくようにとの警察庁の指導によるもの、とされている。

平成二年度事業計画案と収支予算案についても同様の説明があり、了承された。いずれも法人設立許可申請時に提出されたもので、再確認した形となっている。二年度予算案のうち会費収入は、正会員から五百四十万円、賛助会員から二千七百五十万円計上されている。

通常総会で行なう役員改選に向けてあらかじめ理事会で決めておく「理事候補者・監事候補者」について、梅原会長は、「五月十八日付文書で役員立候補者についての投票結果を知らせたが、十五位が二名同数となっている。今回は追加選出の七名のうちの一名として扱いたい」と述べ、承認された。

これは「理事・監事選出規程」に沿って進めた手続きと解されているが、同規程第三条では理事会での投票を定めているのに、理事会より先に投票などを行ない、理事会で調整する方式をとったもので、投票結果などは公表されていない。

引き続き梅原会長は、「六名の追加分について会長案を示すが、推薦理由は差し控える」として、鈴木、武市、山田、真鍋、石川、森の各氏を推薦。

写真はともにAOU第1回理事会（5月23日）のようす

これに関しまだ他に入れたい人の名前がいくつか挙がったが、採決の結果賛成十八名で承認された。なお梅原会長は、二十二名のうち吉川、吉村両氏を監事候補者にしたい、と提案、了承された。この結果、総会に提出する候補者名は次のとおりとなった（敬称略、カッコ内は所属地方協略称）。

理事候補者＝田中亀雄（北海道）、佐久間正則（宮城）、大野圭一（茨城）、入江昭造（栃木）、石川忠太（新潟）、駒井徳造（東京）、大植正道（同）、真鍋正（同）、畑晴夫（山梨）、加藤駿介（愛知）、山田進（同）、鈴木光紀（三重）、梅原靖三（大阪）、峯久（同）、松田次雄（岡山）、平本将人（広島）、武市哲夫（徳島）、児玉輝男（福岡）、政須美夫（鹿児島）、森武美の計二十名。監事候補者＝吉村敬一郎（群馬）、吉川正明（静岡）。

正副会長などについては、総会で選任された理事の互選によって選任されることになっているが、梅原会長は「会長候補を駒井副会長と私の二人とし、総会までに調整するので一任してほしい」と述べている。

なお第一回通常総会は六月十八日、東京・八重洲のルビーホールで開催することが了承され、総会終了後引き続き「社団法人設立披露パーティー」を開くことなどが了承された。

専門委員会の組織・運営に関し「専門委員会規程」案が提出され、承認された。森氏は旧AOUでは委員会の名前が長かったのを今回簡単にするなど整理し、四月四日の正副会長会議でまとめたなど説明した。同規程は下に掲げたとおりで、うち「事業委員会」は「ショー委員会のようなもの」とのこと。梅原会長は、「AOUの実際の事業活動は専門委員会が進めることになる」など説明している。なお各委員会の委員長は、総会を経て正副会長が決まってから任命することが了承された。

「地区協議会」については、先に北海道・東北地区で発足していることもあり、活動補助金として一律十万円、申請が承認される場合は二十万円まで支給することが了承された。

以上のほか、岩手県協の入会が承認されたとの報告、AOUステッカーを新法人名で作成、配布したことなどの報告があった。

専門委員会規程

定款第三十条による専門委員会に関する規程を左記の通り定める。

第一条　専門委員会の委員長は会長が任免し、各委員会の委員は委員長が任免する。

第二条　専門委員会の委員の任期は、定款第十三条の役員の任期規定を準用する。

第三条　専門委員会は、会長及び理事会の委託事項並びに各委員会の職務分掌事項について自主的に活動を推進し、関係事業を実行するときは、会長の承認を得て行うものとする。

第四条　専門委員会及び職務分掌を左記の通り定める。なお、新たに専門委員会を設ける必要が生じたときは、その都度別に定める。

専門委員会名及び職務分掌

運営委員会（運営委員会は、正副会長及び会長の指名する者をもって構成する）
① 本会の運営に関する事項
② 本会の組織に関する事項
③ 本会の財政に関する事項
④ 正会員相互間の情報交換、協力に関する連絡調整
⑤ アミューズメント施設営業の適正化を促進するために主務官庁の行う施策に対する協力
⑥ 他の委員会に属さない事項

法務委員会
① アミューズメント施設営業に関する法令等の調査、研究及び関連機関に対する対応
② その他、委員会に関連する事項

健全娯楽推進委員会
① 違法営業の対応及び適正化に関する自主規制
② 正会員を構成する者の行う事業の適正化に関する指導助言
③ アミューズメント施設営業に関する苦情処理
④ 行政官庁及び民間団体の行う防犯活動、青少年育成活動等に対する協力
⑤ 不適正事案に関する資料の収集及び分析
⑥ その他、委員会に関連する事項

研修委員会
① アミューズメント施設営業者に対する研修会等の開催
② アミューズメント施設従業員に対する講習会等の開催
③ アミューズメント施設営業者及び従業員の福利厚生
④ その他、委員会に関連する事項

広報委員会
① 機関紙「AOUニュース」の発行
② アミューズメント施設営業の適正化に関する広報
③ アミューズメント施設営業に関する調査、研究及び統計の作成
④ アミューズメント施設営業に対する国民意識の調査、研究
⑤ その他、委員会に関連する事項

事業委員会
① アミューズメント施設営業者に対する適正な遊技設備の紹介
② 社会福祉活動の開催
③ その他、委員会に関連する事項

栃木県協、通常総会

役員の半数新任

会員の親睦などを計画

入江昭造会長

栃木県健全娯楽業協会（事務局日光市、入江昭造会長、会員三十五社）では五月二十四日、福島県土湯温泉の向滝旅館で第六回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認し、役員改選により入江会長を再選した。

同総会には二十六社が出席。入江会長挨拶の後議事に入り、平成元年度事業報告案および収支決算案、平成二年度事業計画案ならびに予算案が、いずれも異議なく承認された。うち事業計画については①会員相互の親睦と情報交換、②施設営業に関する研修会開催、③青少年健全育成活動および防犯活動への協力、④遊技機賭博撲滅への協力、⑤業界から社会への還元を検討――の五項目を掲げている。

役員改選については任期満了に伴うもので、その結果、役員の半数が新任となり、新役員態勢は次のとおりとなった（敬称略）。

会長＝入江昭造（㈲タツミ娯楽）。副会長＝岡田明彦（㈲グッドヒル）、栗田誠次（㈲安佐エース）。

理事＝栗原清（㈲昭和ゴラク物産）、佐藤建三（京浜サービス）、渡辺正男（㈲渡辺アミューズメント）、佐藤俊光（㈱タイトー）、板垣岩男（㈱ナムコ）、伊藤剛（㈱ユニバーサル）、小林八郎（㈲小林電気商会）、富田繁雄（㈱ジイエス）。

監事＝柴田清人（しばたワークス）、浅宮隆一（ファンタジー）。

新入会員として㈲エーエム開発（松沢秀夫社長）と㈲関東スポーツ（後藤太一社長）の二社が紹介された。

議事終了後、出席メーカー約十社からそれぞれ新製品動向についての説明があった。

総会終了後は懇親会が開かれ、翌日はゴルフコンペが行なわれた。

香川県協、通常総会

正副会長ら再任

事業計画と予算を承認

高仲四郎会長

香川県アミューズメント・オペレーター協会（事務局高松市、高仲四郎会長、会員十一社）では五月二十九日、高松市のわたや旅館で第六回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認、また任期満了に伴う役員改選を行ない全役員を再任とした。

同総会には委任一社を含む十社が出席。高仲会長挨拶の後、同会長が議長となって進められた。

平成元年度事業活動報告案および収支決算案、平成二年度事業計画案、予算案は、いずれも高仲会長から説明があり異議なく承認された。うち事業計画案については、四国他県との連携および情報交換、会員相互の親睦、新風営法を遵守した諸活動などを挙げている。

役員改選については、高仲四郎会長（田町商会）、多田三日生（㈲電精商事）、外山喜平（㈲四国ユニバーサル）両副会長ほか全役員が再任となった。

遊園施設の安全管理など

活動強化、改革の機運

JAPEA第10回通常総会で役員全員再任

全日本遊園施設協会(事務局東京、山田三郎会長、正会員四十八社、JAPEA)では五月二十四日、京都・嵐山の「渡月亭」で第十回通常総会を開き、全役員を留任としたほか、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には委任十九社を含む四十八社が出席。まず山田会長は「現在当業界としては国の余暇産業振興策もあり上昇気運の流れの中に置かれているが、その中身を見ると高度化、複雑化が進み、また重工業からの参入などもあって競争が激化しつつあり、これから厳しい試練の時代を迎えると言ってよい。これを乗り切るためにも互いに力を合わせ、業界の繁栄に尽くしていきたい」と挨拶した。この後山田会長を議長として議事に入った。

平成元年度事業報告案および収支決算案、平成二年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

うち決算については収支約三千九百万円、剰余金約千九百万円（繰越金を除く単年度で五百十万円）となった。山田会長は「各委員会活動費は予算を下回ったが、それぞれよく活動できたと思う。また各イベント収益の一部を〝特別会費〟（約四百九十万円）として本会計に入れていただいたことが、健全財政に寄与できたものと考える」と語った。事業計画については、遊園施設の安全管理の周知徹底、事故防止のための活動強化など安全対策面を中心に、ショーやイベントの企画ならびに参加、総会以外でも会員相互の懇親を積極的に深めていくこと、遊戯施設台帳の整備など、十項目を掲げている。

役員改選については任期満了に伴うもので、同協会理事会（一月二十三日）では「継続事業ならびに重要案件などがあるため、次年度も現体制でいく」ことを決め、同総会で承認され全役員が留任となった。

なお正副会長の選任方法について角田一郎氏（㈱ツノダ）から「全会員による選挙に改めたらどうか」との提案が出された。これは事前に角田氏から理事会に提案し、理事会（三月二十二日）では「従来どおり定款に従い理事の互選で決める」と確認しこの旨全会員に通知していたが、同総会で再度提案されたもの。挙手で賛否を問うた結果、従来どおりの選出方法とすることになった。そして暫時休憩とし理事による互選を行ない、正副会長も再任となった（敬称略）。

会長＝山田三郎（泉陽興業㈱）。副会長＝平賀文夫（三精輸送機㈱）、山田俊夫（㈱トーゴ）。常務理事＝尾崎悦郎。

理事＝永楽藤八（豊永産業㈱）、遠藤栄（日本娯楽機㈱）、加藤克彦（加藤工業㈱）、鬼頭雅美知（三和鉄工㈱）、小宮正実（㈱小宮スポーツセンター）、土井照子（㈱タップス）、友永勝（㈱大阪テント）、真砂光生（真砂工業㈱）、森政行（昭和鉄工㈱）、若園一夫（明昌特殊産業㈱）。

監事＝佐藤稔（久竹娯楽㈱）、渋川隆昭（㈱渋川商店）。

山田会長は就任挨拶の中で「検査資格者の受講資格などを実情に合うものにするよう監督官庁に働きかけることが、今後の活動の柱となる。これが実現しないと遊園施設業界の労働力不足は一層深刻になる」、また「会員のレベルアップと業界の地位向上を図っていく。協会員に対しては理事会の審議内容をすべて文書で通知し、その内容に対する質問や意見も受け入れていく」と語った。

この後各理事がそれぞれ抱負を述べ、うち数人の理事が「単独ショーの実現に向けて尽力したい」としたのが注目される。

このほか同協会の社団法人化について、意見交換が行なわれた。理事会では財政面の安定などの課題を含め法人化を進めるかどうか結論を出していないとされたが、意見交換の結果、総会としては社団法人化を積極的に進めていくことを確認した。

総会終了後は三十七名が出席して懇親会が開かれ、恒例の「オークション」も行なわれた。なお翌日は花博視察やゴルフコンペが行なわれた。

写真はJAPEA第10回通常総会（5月24日）のようす。上の写真は左から山田俊夫副会長、山田三郎会長、平賀副会長

SNK「ネオジオ」

生産上回る受注

レンタル用を家庭用に統一

㈱エス・エヌ・ケイ(本社大阪、川崎英吉社長、SNK)が四月中旬以降出荷を始めた新TVゲームシステム「NEO・GEO」は、二ヵ月間で業務用本体が二千五―六百台、家庭用（レンタル用だがコンシューマー向けの販売もあるので呼称を家庭用に統一した）約一万八千台すでに販売、リースなどしている。これは受注が（増産中の）生産ペースを上回っているのと、ソフトのタイトル数を待ってからでないと生産ペースを急に引き上げるわけにいかないため、と川崎社長は説明している。

業務用本体はゲーム場などのロケーションのほか、レンタルビデオ店で伸びているが、生産が追いつかないので、普及にはなお数ヵ月かかるもようだ。なお同社では、ゲーム場では一台ぐらいでメリットは発揮しにくいので、標準四、五台のセットで営業することを勧めている。

追加ソフトについては「マジシャンロード」に続く新作を、七月五日（大阪）と六日（東京）に開くプライベートショーで発表する。新作は「ライディングヒーロー」のほか「ニンジャコンバット」と「サイバーリップ」（いずれも七月発売）。これで「NEO・GEO」のゲームソフトは、業務用にセットできる六本を超え、八本になる。

「NEO・GEO」導入に積極的なオペレーターのひとつ、㈱ビップ（本社大阪、上田芳弘社長）は大阪府下で三十七店のロケを持っており、各店で「NEO・GEO」を入れているが、オペレーションインカムは良好と上田社長は語っている。

同社のロケのうち「ヤングプラザ・ジャンボ」（京阪寝屋川駅前、松川博店長）は、パチンコ店の二階の大きなフロアにTVゲーム機約百二十台とメダルゲーム機二十四台を設置、連日若者客でにぎわっている。うち「NEO・GEO」は四台で客がゲームに慣れるのも早かったと言う。メモリーカードも好調に売れている。

上の写真はVIP経営「ジャンボ」で人気集めるSNK「ネオジオ」。下はオーストラリアでの一連のプレビューのようす（ジドニー）

オーストラリアの5都市で 一連のプライベートショー

SNKでは「NEO・GEO」の展開を国内だけでなく海外でも順次進めつつあるが、このほどオーストラリアで一連のプレビューを開催した。

これは地元の有力ディストリビューターであるレジャー&アライド社（本社パース、マルコム・スタインバーグ社長）とSNKが共催、五月十八日から一週間にわたり、パース、アドレイド、メルボルン、シドニー、ブリスベンの五都市で次々と実施したもの。開催時間は午後四時から八時まで。

SNKからは井川真一本部長が出向き、オーストラリア各地の「NEO・GEO」プレビューで、製品のコンセプトなど説明、スタインバーグ氏がロケテストの結果や販売方針について語った。集まったオペレーターは延べ五百社に及び、数百台の受注があったとのこと。

両社では七月すぎにもニュージーランドでのプレビューを計画している。

お詫び

業界各位におかれましては、益々御清祥のことと存じます。

扨て、私は本年三月大阪地方裁判所堺支部において、著作権法違反被告事件により有罪判決を受けるに至りました。

右事件は、昭和五七年当時におけるテレビゲーム機のプログラム無断複製行為が刑事事件となったものですが、著作権法の適用についていくつかの困難な問題が生じ、長期の裁判となってしまいました。私は、右事件を契機として、全てのコピー商品との関係を一切断ち切り、その後現在に至るまで地道にオリジナル商品の開発に努力して参りましたが、この度の判決がマスコミ各紙に掲載されるところとなり、再度、業界の皆様に多大な御迷惑をおかけする結果となってしまいました。

私の不徳のいたすところであり、茲に深く陳謝申し上げる次第です。今後は前記判決を厳粛に受けとめ、ゲーム機業界におけるモラルの向上並びに発展のため、一層の努力をなす決意でおりますため、よろしく御指導、御鞭撻のほどをお願い申し上げます。

平成二年六月

東京都杉並区高井戸西一丁目一五番一二号

井上治雄

業界各位

CAPCOM®

CPシステム第10弾

Chiki Chiki BOYS™

©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED

CPシステムが、またまた新境地をひらいた。

コミカルタッチのわいわいアクション

タイフーンキッド

背負った袋から出す強風が武器。

●やられると、スグあやまっちゃう。カッワイ〜。

マメママン

このフンゾリかえってるのがマメママン。親方にあたるマメママン親分は無数のマメをまき散らしたり、体あたりで攻撃してくる。

マメママン親分

ちょうネクタイをしたマメママンエリート

キュラキュラ

●チビキュラの親分が、キュラキュラ。逆さの姿勢のまま、攻撃してくる。

●マントをひらくとパンツ姿がまる見え。カッコワルーイ。

お店のイメージを一新する

● New Concept II

● STATUS

カプコンCPシステム下取り制度についてのお知らせ

カプコンCPシステムの下取り有効期限及び下取り価格は、右記の通りとなっています。また、下取り有効期限の切れたものでもソフト交換は可能ですのでお気軽にご用命ください。(※ソフト交換の費用は基板売価格により異なりますのでお問合わせください。)

商品名	下取り有効期限	下取り価格
ウィロー	平成2年6月末まで	95,000円
エリア88	〃 8月末まで	95,000円
ファイナル・ファイト	〃 12月末まで	95,000円
1941	平成3年2月末まで	95,000円
戦場の狼II	〃 4月末まで	105,000円
チキチキボーイズ	〃 6月末まで	90,000円

カプコンでは今後とも「下取り制度」を続けていきたいと考えておりますので、よろしくお願い申しあげます。なお当初の規定通り〝故意にコネクター部やネジ取付部に手を加えられたもの〟や〝下取り時稼動しないもの〟については下取り出来ませんのでご了承ください。

Panasonic Championship '90 F3

開幕戦優勝

カプコンレーシングチーム参戦!

■全日本F3選手権(全10戦)

第5戦	7/7-8	'90ハイランドPanasonic F3 Championshipレース	西仙台
第6戦	7/28-29	SUGO F3000選手権レース大会	菅生
第7戦	8/18-19	レース・ド・ニッポン	筑波
第8戦	9/22-23	鈴鹿グレート20ドライバーズレース	鈴鹿
第9戦	10/13-14	レースオブフォーミュラジャパン	西日本
第10戦	11/16-18	スーパーファイナルラウンドIN SUZUKA	鈴鹿

株式会社カプコン®

〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 カプコンビル
〒580 大阪府松原市上田8-15-12 (0723)30-1904
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル0F (03)440-4801(代)

水野商会改め

アムスが35周年の謝恩

関係者ら200人招いて盛大にパーティー

創業三十五周年を機に㈱水野商会から社命変更した㈱アムス(本社名古屋、梅村富久社長)が六月五日、名古屋市内の名鉄グランドホテルにAM業界関係者ら約二百人を招いて、「謝恩パーティー」を開催した。

冒頭挨拶に立った梅村社長は、創業者の故水野鎌吉会長(梅村氏の義父)が昭和二十九年十一月に水野商会を設立して以来今日までの同社の歩みを紹介し、「先代の遺志を継ぎ、初心を忘れず、役員と社員一同心を新たにし、期待に添うべく一層の努力をしていきたい」と述べた。

梅村氏は、水野商会創業時について、当初からゲーム機で営業していたのではなく、(オリエンタル中村百貨店の)屋上でジュースや菓子などの売店としてスタートしたのが始まりで、その後ジュースの自動販売機、ステレオトーキーを入れ、さらに関西精機製作所の「ミニドライブ」、それに続くガンゲーム機を導入、成功した――とし、「コインビジネスを屋上で成功させた最初の例となった」と述べた。

屋上ロケは名鉄百貨店でも開設、三十九年十一月には長島温泉の、同十二月に名古屋スポーツガーデンの室内ゲーム場を開設し業績を伸ばした。四十五年六月に㈱水野商会に改組。五十九年に店舗併設の本社を建てた。六十二年十二月に名鉄レジャック地下一階に、市内最大のゲーム場を開設した。なお四十一年七月に関西精機と合弁で関西精機サービスを東京に設立し、東京タワーの室内ゲーム場などを運営。

今年四月一日付で社名をアムスに変更したが、アムスの由来は「アミューズメント・水野・商会」の頭文字を採ったもの。

これを機にロケーション名も「ゲームトッポジージョ」を「ゲームシアター・ドラッピー」へと、六月一日付で変更した。「ドラッピー」はニューヨークに住むおしゃれなドラネコの意味で、さらに大きく育てたい、と梅村氏は結んでいる。

来ひんの名鉄レジャック・松井哲社長は、「故水野会長は人柄がよく、アイデアマンだった。梅村社長も会長ゆずりのいい人柄であり、決めたことにはどこまでも突き進むという強い性格の持主。今日あるのは社長、役員、従業員のたまもの」と述べた。長島観光開発の大谷信美治社長も、「ゲーム場を水野商会に任せて良かった。故水野会長は頑固な面もあったが、誠実で笑顔の絶えない人だった。梅村社長も創業者の遺志を立派に継いでいる」と祝辞を述べた。

乾杯の音頭を名古屋スポーツガーデンの小池昭社長がとり、祝宴となった。歌謡ショー、手相占い実演、抽選会などのアトラクションもあり、なごやかに進められた。同社の水野正専務が「次の目標に向けさらに頑張っていきたい」と中締めの挨拶を行なった。

アムスの35周年謝恩パーティーにて、上は名鉄レジャックの松井社長、右上は長島観光の大谷社長、右は水野専務、下は梅村社長夫妻

写真はアムス謝恩パーティーにて。下は占い実演コーナーのようす

島根県協、通常総会

地元催事に参加

役員改選では全員再任

島根県アミューズメントマシン・オペレーター協会(事務局安来市、福田照三会長、会員十社)では五月十七日、松江市の島根県民会館で第五回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認、また役員改選を行ない全役員を再任とした。

同総会には委任二社を含む八社が出席。福田会長挨拶の後、平成元年度事業報告案および収支決算案、平成二年度事業活動計画案ならびに予算案が、いずれも異議なく承認された。うち事業計画については県防犯連合会への協力など対外活動の活発化、健全営業の推進などが重点テーマとなっている。対外活動については福田会長が「地元にイベントがあれば、積極的に参加していきたい」との考えを示し、了承された。

役員改選は任期満了に伴うもので、全役員再任となったが、うち異動により藤井和紀副会長(㈱タイトー)、菊地修一理事(㈱ナムコ)の二名が新任となっている。

このほかAOUの社団法人化について、その経緯を含め報告があった。

福田照三会長

ジャレコ、ロンドンに駐在員事務所を開設

㈱ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)では、ロンドンに駐在員事務所を開設していることを明らかにした。これは欧州市場でのジャレコ製品(業務用と家庭用)に関して連絡するもので、昨年十一月に開設、今年三月から業務を開始した。責任者は元タイトー・ヨーロッパ社のノーマン・レフトリー氏。

Jaleco Europe
57 Selbome Rd.,
Southgate,・
London N14 7DE
(081)447-8887

法人申告所得ランキング90
ＡＭ業界関連91社

左の表は「法人申告所得ランキング90」約十万二千五百社のうち、ＡＭ業界関連分をピックアップしたもの。「週刊東洋経済」臨時増刊（六月十五日付）をもとに、いくつか手を加えた。

「法人申告所得」の意味については本紙前号を参照。当期利益が四千万円以上計上されていても申告所得がそれ以下の場合がある。収録に際して、ＡＭ事業が売上げ比率で高いものは当然、そうでなくともＡＭ事業で知名度が高いものを優先した。

今回の「総合順位」は「週刊東洋経済」臨時増刊に基づくもので、「申告所得」、「増減率」なども同じ。「前年順位」のうち一万社以内は「週刊東洋経済」五月十九日号をもとに、それ以下は昨年発表分を参考までに掲げておいた。「決算月」は本紙で新たに加えた。

「従業員数」は原則として最近期末での数字となっている。昨年掲げた「業種」名は、誤解されやすいので廃止し、代表者名を掲げた。「代表者名」、「所在地」はともに税務署に届け出たものを基準にしている。

「週刊東洋経済」臨時増刊と異なるのは、テクモの前年申告所得、日邦産業の所在地など。本紙ではできる限り収録したが、漏れているものがありうるし、事務的ミスもできるだけ避けたがないとは限らない。

なおこれらは最近の時点の集計に基づいており、当然ながらその後に修正申告などがありうるわけで、絶対的なものではない。そういう意味でこのランキング表は完全なものとは言えないが、ひとつの目安として見ることは可能である。

総合順位	前年順位	社名	都道府県	89年度申告所得（百万円）	決算月	88年度申告所得（百万円）	増減率（％）	従業員数	代表者名
67	77	任天堂㈱	京都	66,199	8	48,372	36.9	730	山内　溥
212	301	㈱オリエンタルランド	千葉	22,115	3	13,780	60.5	1,967	森光　明
811	789	㈱セガ・エンタープライゼス	東京	6,144	4	5,580	10.1	1,458	中山　隼雄
816	639	㈱第一興商	東京	6,113	3	6,894	▲ 11.3	380	保志　忠彦
850	1395	㈱タイトー	東京	5,914	3	3,074	92.4	1,764	長谷川桂祐
910	842	コナミ工業㈱	兵庫	5,492	2	5,266	4.3	403	菱川　文博
1075	1117	㈱ナムコ	東京	4,547	3	3,881	17.2	1,043	中村　雅哉
1703	1680	㈱よみうりランド	東京	2,732	3	2,508	8.9	350	関根長三郎
1829	2552	サン電子㈱	愛知	2,552	3	1,613	58.2	110	前田　昌美
1959	4684	㈱日本コンラックス	東京	2,371	3	865	174.1	357	岡田　真治
2280	2904	㈱鈴鹿サーキットランド	東京	変 2,016	9	1,412	42.8	478	鈴木　正利
2305	2415	加賀電子㈱	東京	1,998	3	1,708	17.0	291	塚本　勲
2396	3919	明昌特殊産業㈱	大阪	変 1,922	3	1,045	83.9	301	福田　三徳
3993	3497	三精輸送機㈱	大阪	1,156	1	1,167	▲ 0.9	204	太田昭比古
4061	8162	㈱マタハリー電気商会	神奈川	1,141	11	501	127.7	62	山中　秀晃
4304	2884	日本ブランズウィック㈱	東京	1,079	11	1,417	▲ 23.9	57	二川　孝慶
5501	9374	㈱日光堂	大阪	844	3	439	92.3	159	高城喜三郎
5964	3009	㈱ジャレコ	東京	778	3	1,363	▲ 42.9	146	金沢　義秋
6067	5602	長島観光開発㈱	三重	765	2	725	5.5	995	大谷信美治
6348	5581	テクモ㈱	東京	730	3	721	1.2	120	柿原　孝
6408	6648	泉陽興業㈱	大阪	722	4	611	18.2	315	山田　三郎
7097	15854	㈱シグマ	東京	652	5	257	153.7	470	真鍋　勝紀
7287	9201	㈱ナナオ	石川	634	9	447	41.8	396	高嶋　哲
7599	10857	日邦産業㈱	大阪	609	3	379	60.7	240	岡屋　裕造
7607	2293	ユニバーサル販売㈱	東京	609	4	1,790	▲ 66.0	300	岡田　和生
7819	56850	㈱カプコン	大阪	変 594	3	67	786.6	271	辻本　憲三
9221	16203	㈱エス・エヌ・ケイ	大阪	505	9	252	100.4	161	川崎　英吉
9810	8435	旭精工㈱	東京	475	8	484	▲ 1.9	124	安部　寛
9856	16810	東映通信工業㈱	東京	472	12	242	95.0	250	中島賢太郎
10262	10632	㈱オスロー企画	東京	変 453	3	382	18.6	70	内河　朗
11025	14832	㈱神戸ポートピアランド	兵庫	423	3	273	54.9	45	土田　善久
11715	17724	㈱ヒューマックス	東京	399	3	226	76.5	61	林　瑞祥
13030	11393	㈱トーセ	京都	358	8	357	0.3	13	斎藤　茂
13537	32831	泉陽機工㈱	大阪	343	4	120	185.8	45	山田　三郎
14440	18252	㈱東京サマーランド	東京	322	12	219	47.0	140	三木與志夫
14566	11708	㈱東亜セイコー	京都	319	8	347	▲ 8.1	48	斉藤　豊
14790	13836	㈱トーケン	大阪	315	4	293	7.5	50	土屋　暁子
15470	5870	ジョイパック・レジャー㈱	東京	301	3	692	▲ 56.5	200	林　光男
15794	15683	綜合ユニコム㈱	東京	294	3	261	12.6	65	上林　功
16096	73533	シグマ商事㈱	東京	289	5	50	478.0	25	真鍋　勝紀
17749	40206	㈱エキスポランド	大阪	260	3	97	168.0	145	山田　三郎
17813	—	㈱ダイフレックス	東京	260	3	—	—	175	三浦　慶政
18182	48178	㈱アポロ	大阪	254	9	79	221.5	50	段　為菁
18306	25852	㈱テクノスジャパン	東京	253	9	154	64.3	42	瀧　邦夫
19103	36592	㈱田無ファミリーランド	東京	243	12	107	127.1	44	下田　忠雄
19373	16219	長崎オランダ村	長崎	239	6	255	▲ 6.3	530	神近　義邦
19933	11669	須貝興行㈱	北海道	233	3	335	▲ 30.4	260	須貝　富安
20133	—	伊藤忠産機㈱	東京	230	3	—	—	97	本多　力
20764	19088	アルユメ㈱	東京	223	10	211	5.7	30	津行　良明
21891	—	真砂工業㈱	東京	212	3	—	—	71	真砂　幸男
24824	34098	㈱セタ	東京	186	5	115	61.7	15	富士本　淳
26070	—	㈱グリーンランド	熊本	177	3	—	—	92	津留　幹生
26833	23464	㈱岡本製作所	大阪	172	3	170	1.2	30	岡本　典之
26961	25426	㈱トーゴ	東京	171	7	156	9.6	327	山田　敷夫
27817	—	㈱豊島園	東京	166	12	—	—	500	堤　康弘
28225	39239	㈱カトウ製作所	東京	163	2	99	64.6	75	加藤　勇
28248	82101	ユニバーサルテクノス㈱	東京	163	10	43	279.1	87	岡田　和生
29084	27119	㈱オートマックセールス	大阪	158	2	—	—	5	中谷　卓司
30119	45831	㈱西部リース	静岡	152	12	84	81.0	75	曽我　栄蔵
32443	20844	㈱東亜プラン	東京	141	2	192	▲ 26.6	125	清本　吉行
32996	55236	㈱サンレジャー	東京	139	2	68	104.4	604	宮本　博吉
33180	31763	㈱東京キャビオート	東京	138	9	124	11.3	42	久田　正治
33862	34379	㈱中外アソシエーツ	茨城	135	3	114	18.4	141	梶　格康
37947	—	㈱百又	大阪	120	1	—	—	110	妹尾　克巳
39380	71919	㈱ジェイ・アール・イー	大阪	115	6	51	125.5	30	能美　政彦
39571	3240	㈱ユニバーサル	栃木	115	2	1,249	▲ 90.8	74	岡田　和生
42213	—	ビデオシステム㈱	京都	107	7	—	—	40	古川　晃司
43175	83598	㈱スカイパーク	佐賀	105	3	42	150.0	62	三橋　国和
47465	—	㈱ダイエーレジャーランド	大阪	95	2	—	—	380	水谷　泰雄
49450	51044	㈱ヒカリエンタープライゼス	広島	90	9	75	20.0	140	平本　将人
50718	62979	㈱友栄	東京	88	3	59	49.2	112	内田　博
51004	18568	㈱テイアンドエム	大阪	87	2	216	▲ 59.7	143	児島　高儀
52113	—	久竹娯楽㈱	大阪	86	12	—	—	30	粂　実
52401	—	ミゼッティ工業㈱	東京	85	6	—	—	20	橋本　敬造
52808	20616	㈱コインゲーム	東京	84	9	194	▲ 56.7	15	松永　光司
54305	—	スナガ開発㈱	栃木	82	3	—	—	25	須永　昇
62108	36813	㈱タイガー娯楽	静岡	71	7	106	▲ 33.0	58	早見　儀信
64400	—	㈱後楽園ロコモティヴ	東京	68	1	—	—	65	林　有厚
67010	—	㈱ワイドレジャー	福岡	65	2	—	—	80	菊池　康男
69313	65204	㈱フジユーエン	東京	63	11	57	10.5	26	古館　達三
76576	64328	黒木テック工業㈱	兵庫	56	6	58	▲ 3.4	15	黒木　恒
77829	—	㈲ママトップ	静岡	55	8	—	—	21	安本　彰雄
79591	72233	㈱オスロー商会	東京	54	7	51	5.9	3	内河　朗
80069	71130	㈱コインジャーナル	大阪	53	5	51	3.9	11	小林　一郎
82461	65050	近鉄興業㈱	大阪	52	5	57	▲ 8.8	384	佐藤　佳隆
87781	—	タスコ㈱	東京	48	6	—	—	120	上原　義和
87791	52684	サミー工業㈱	東京	48	3	72	▲ 33.3	120	里見　治
89816	48758	㈱エイブル・コーポレーション	東京	47	2	78	▲ 39.7	14	熊谷　俊範
92040	—	㈲ファンハウス	大阪	45	7	—	—	10	粂　実
92705	—	㈱大阪娯楽機製作所	大阪	45	8	—	—	20	雅楽　淳
102348	51177	㈱タニガワ	埼玉	半 33	3	74	▲ 55.4	14	長谷川満男

「ＰＣエンジン」とソフトに互換性
日電ＨＥも液晶ＴＶゲーム盤

日本電気ホームエレクトロニクス㈱（本社東京、村上隆一社長）では六月四日、ハンドヘルド・カラー液晶のＴＶゲーム盤（名称未定）を東京おもちゃショー（六月七―十日、幕張メッセ）で参考出品すると発表、実際に出品したほか、米国の夏季ＣＥＳ（六月二―五日、シカゴ）でも出品した。

同社では今秋発売の予定としているが、販売価格など未定。同社の家庭用ＴＶゲーム機「ＰＣエンジン」用のＲＯＭカード型ゲームソフトがそのまま使えるのが最大の強みで、ハンドヘルド液晶ゲーム盤市場に大きな影響を与えると見られる。

今回の発表は、すでに試作品段階を終え、マーケティングに入る前の段階で基本的な仕様を明らかにしたもの。それによると、「ＰＣエンジン」のＲＯＭソフトと互換性があること以外の特徴は次のとおり。

アクティブマトリックス方式のカラー液晶画面（二・六ｲﾝﾁ）を採用しており、他社のカラー液晶画面より鮮明な画質が得られる（セガ社やアタリ社より画面は小さく、任天堂とほぼ同じ。ただしコストアップになる）。テレビ放送受信チューナー（オプション）を接続できる（セガ社もできる）。その他、ステレオサウンドが楽しめる、通信ケーブル（オプション）で対戦ゲームができる――など。

カスタムＣＰＵ、８Ｋと64ＫのＲＡＭを使用。最大五百十二色同時表示でき、分解能は三百二十×二百二十四ドット（プログラブル）。単三アルカリ電池六本で約三時間の持続時間。このためＡＣアダプターが用意されている。縦長でサイズは縦十八・五ｾﾝﾁ、横十一ｾﾝﾁ、厚さ四・六ｾﾝﾁ。

日電ＨＥの液晶ＴＶゲーム盤

論潮
新しい概念

アミューズメント（ＡＭ）ビジネスの特徴のひとつに、既成の概念（コンセプト）にとらわれずむしろ新しいコンセプトを生み出していくことが挙げられる。これは、生み出される新しいコンセプトがそれまでにないものだけに、情報を伝える側としては大変な困難を強いられることを意味している。

例えば日経産業新聞は「ユニバーサルスタジオ」の解説で、「古今東西の町並み、建物を再現した大規模なオープンセットがあり、現在でも映画製作に使う一方、観光コースをつくって観覧車でツアーできるようにしている」（四月十三日付）としている。ほとんど間違いはない、とも言える記事ではあるが、「ユニバーサルスタジオ」に行ったことのある人なら、どこかおかしいことに気付くはずだ。

まず「町並み、建物」はすべて映画の撮影用であって、撮影カメラで見れば建物でも、後から見れば板一枚の看板のようなものが大部分である。少なくとも「建物を再現した」ことにはならない。「古今東西の」にしても映画撮影に必要なものを背景、舞台として仮に作ったものにすぎない。それでも、こうした撮影用のからくりを見るのは、映画の好きな人はもちろん、そうでない人でも十分に楽しめる。

次に「観覧車」だが、決して遊園地の「大観覧車」（フェリス・ウィール）を意味するものではない。多くのセットを効果的に見て回るための電気自動車（トラム）のことだ。なるほど観覧するための車だから「観覧車」で間違いはないが、単に観覧するのではなくアトラクションを見て驚き、楽しむことを見落としてはならないと思う。このトラムツアーは単なる見物ツアーではない。

これは、新しいコンセプトのＡＭビジネスの具体例を記事にする際の難しさを示す、ほんの一例にすぎない（むしろ、よく努力しているほうである）。ＡＭビジネスのほとんどは、言葉があとからついてくるように思う。

サイトロンレーベルで
セガ社ＣＤ２種
カプコンのゲーム音楽も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）の業務用ＴＶゲーム機「アフターバーナー」「フラッシュポイント」「ブロクシード」、また㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）のゲームボーイ用ソフト「レッドアリーマー・魔界村外伝」の各ゲーム音楽ＣＤが、ポニーキャニオンからサイトロンレーベルの〝ＧＳＭ１５００シリーズ〟として、六月二十一日発売となった。

セガ社の三ゲームのうち「アフターバーナー」の音楽は、これまでのＣＤには未収録のオリジナル版も採用されている。「フラッシュポイント」と「ブロクシード」の二ゲーム音楽はＣＤ一枚にまとめられ、いずれもオリジナルバージョンを完全収録しているほか、テンポアップしたアレンジ版も収録。

「レッドアリーマー」はカプコン「魔界村」シリーズのひとつで、アルフ・ライラ・ワ・ライラによるアレンジバージョンのみを収録。いずれもＣＤのみで価格千五百円。

「アフターバーナー」（上）と左から「フラッシュポイント・ブロクシード」、「レッドアリーマー・魔界村外伝」各ＣＤ

セガ社が資本提携
亜土電子に参加
パソコン販路など活用か

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は五月二十四日、半導体専門商社の㈱亜土電子工業（本社東京、金山和男社長）と資本・業務提携をしたと発表した。六月二十日払い込みで亜土電子が百五十万株（約十八億円）の第三者割り当て増資を実施し、セガ社に割り当てるもので、セガ社は亜土電子の三六・九％の株を持つ筆頭株主となる。

亜土電子は独立系半導体商社で、コンピューターや無線機、半導体などの電子部品の販売が主な業務で、アップルパソコンの販売店も持っている。八七年一月に株式を店頭公開したが、半導体市況の軟化により業績が悪化していた。

今回の第三者割り当てによる資金は長期借入金の返済に充て、金利負担を軽くする。セガ社は亜土電子の持つ販路を活用するほか、共同開発による半導体販売分野に参入することになる。

明昌の中国支店長異動

明昌特殊産業㈱（本社大阪、福田三徳社長）では六月一日付で、同社の九州、中国の各支店長について異動したことを明らかにした。

九州支店長新井康二氏（九州支店長兼中国支店長）、中国支店長山田実氏（中国支店長代理）。

事務所移転

㈱ユニカ＝東京都台東区東上野二丁目十七の四、東上野ビル八階、☎五六八八―三七〇〇、篠岡信雄社長。

広島に西日本最大級のSCオープン「アルパーク」にセガ社ロケ 特徴あるAM施設の配置で

「ファンタジースクエア」「ラック50S」と遊園施設2種を運営

白石正志店長

西日本最大級の複合型SC「アルパーク」が、広島市西区の臨海埋め立て地に四月二十七日オープン、同SC内で㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）の運営するAM施設が特徴あるものとして話題を呼んでいる。

「アルパーク」は広島市が、現在の一点集中型都市機能の多核化を図るために進めている構想の一環として建設されたもので、同市と三井グループの出資で設立した第三セクター、広島西部開発㈱がデベロッパーとなって八八年十一月着工。開発コンセプトは〝新しい生活を提案する新都心〟で、テーマを〝街あそび・夢さがし〟としており、子どもから大人までそれぞれのライフスタイルに合った遊び方、楽しみ方ができるよう、さまざまな施設で構成されている。

同SCはJR広島駅から下りで三つ目の新井口（しんいのくち）駅前にあり、同駅と動く歩道付きのデッキで結ばれている。東・南棟と道路を挟んで西棟があり、三つの建物を高架通路などで連結。総敷地面積は約三万五千平方㍍。天満屋百貨店ほか量販店と百八十店の専門店が入り、エアロビクス、プール、スカッシュ、スキー練習場、映画館などもある。総事業費五百五十億円。SC全体で年間七百五十万人の来場、初年度売上げ三百五十億円が目標。

汽車とメリー

セガ社のロケは東棟にあり、乗物とアーケード機のフロア「ファンタジースクエア」（九百七十平方㍍）、メダルゲーム場「ラック50S（フィフティーズ）」（三百九十平方㍍）、そして東棟の東半分の外周を走る「ロコモーション」（以上いずれも四階）と二階にメリーゴーランドを設置し、計四施設を運営している。

セガ社では同SCの企画段階から広島西部開発と提携し、AM施設を組込んだ建物を設計。うち「ロコモーション」（朝日エンジニアリング製、定員三十六人）の走路が独特で、吹抜け部分と建物の外側の壁面に沿って約二百九十㍍走行し、吹抜けを渡す通路が線路を横切る部分に遮断機付きの踏切を設置。

またメリーゴーランド（日邦産業製、定員十六人）は、同機設置用に作られた円形スペース（二階分がくり抜かれている）に納まっている。いずれも同SCのひとつの構成要素として、違和感なく融け込んでいる。

AM機フロア

「ファンタジースクエア」はサンフランシスコの街並みをイメージした装飾で、家族連れが主な対象。中央部に乗物機十五台とプライズ機などアーケード機二十五台を並べ、周囲にカーニバルゲーム六種類とTV体感ゲームコーナーなどを配し、一部中二階（約四十五平方㍍）にテーブル型とシティ型TVゲーム機三十台を設置し、総機械台数は百三十数台。

同フロアの半分は天井

最も人気のある「ロコモーション」（右）は吹抜けの壁際（上）から建物の外周を回って帰ってくる。吹抜けの通路には踏切があり（下）、信号機が鳴り通路が遮断される

メリーゴーランドは同機専用に作られた空間に設置されている。周囲は飲食店街

「ファンタジースクエア」の周囲に設けられたコックピット型TVゲームフロア（左）とカーニバルコーナー

上の写真は「ファンタジースクエア」にて。サンフランシスコの街並みをイメージした装飾で、街並みの1階にカーニバルコーナーやTV体感ゲームコーナーなどが設けられている

「ファンタジースクエア」の中2階はTVゲームフロア（左）

写真は上下とも「ファンタジースクエア」の乗物機フロアで、乗物機を中心にしてアーケードゲーム機を散在させるというレイアウト

Manufacturers Directory 1990

VIDEO GAMES

ALPHA DENSHI CO., LTD.
2-15, Atago 3-chome, Ageo, Saitama 362
(048) 775-2412
K. Arai .... president

ATLUS LTD.
2F Shatou Bldg., 3-1 Kagurazaka
Shinjuku-ku Tokyo 162
(03) 235-7801
Fax: (03) 235-7804
N.Harano .... president

BANPRESTO CO., LTD.
Bandai No.3 Bldg., 4-14, Komagata
1-chome, Taito-ku, Tokyo 111
(03) 847-5161
Fax: (03) 847-5169
Y. Sugiura .... president

CAPCOM CO., LTD.
Capcom Bldg., No. 4-12, Ohtedori 1-chome,
Chuo-ku, Osaka 540
(06) 947-1156
Telex:5293360 CAPCOM J
Fax: (06) 946-6657
K. Tsujimoto .... president
R. Hirata .... manager

DATA EAST CORPORATION
3-12, Kamiogi 2-chome, Suginami-ku,
Tokyo 167
(03) 392-4151
Telex: 2322124 DATA J
Fax: (03) 392-2009
T. Fukuda .... president
H. Chosokabe .... manager

FACE CO., LTD.
1-9-8, Yayoicho, Nakano-ku, Tokyo 164
(03) 372-7411
Telex: 2325303 FACE J
Fax: (03) 372-3141
T. Kanaya .... president
S. Nose .... general manager

HOME DATA CORP.
Home Data Bldg., 1-10 Umadome,
Fukiai-cho, Chuo-ku, Kobe 651
(078) 261-2790
Fax: (078) 261-2792
H. Matsuura .... president
N. Ukita .... manager

IREM CORP.
Okamotokosan Bldg., 11-9, Nishihommachi
1-chome, Nishi-ku, Osaka 550
(06) 535-4885
Telex: J63074 IREM
Fax: (06) 535-1710
Y. Takashima .... president
M. Sasatani ..... overseas business manager

JALECO LIMITED
2-19-7, Yohga, Setagaya-ku, Tokyo 158
(03) 708-4830
Telex: JALECO J27891
Fax: (03) 708-4822
Y. Kanazawa .... president
T. Saigusa .... director overseas department

KANEKO CO., LTD.
8-23-21, Shakujidai, Nerima-ku Tokyo 177
(03) 921-9661
Fax: (03) 922-1753
H. Kaneko .... president
A. Utoh .... research & development manager

KONAMI INDUSTRY CO., LTD.
7-3-2, Minatojima-Nakamachi, Chuo-ku,
Kobe 650
(078) 303-2508, 303-1234
Fax: (078) 303-3659 303-2456
K. Kozuki .... chairman
F. Hishikawa .... president
H. Imai .... director, overseas department
K. Hiraoka .. manager, overseas department

MITCHELL CORPORATION
Sakae Building 2F, 3-12-1 Asagaya-minami
Suginami-ku, Tokyo 166
(03) 220-2647
Fax: (03) 220-2607
Roy Ozaki .... president
K. Niida .... manager

NAMCO LTD.
1-21, Yaguchi 2-chome, Ohta-ku, Tokyo 146
(03) 756-2311
Telex: 246-8521 NAMINT J
Fax: (03) 756-6680
T. Manabe .... president
T. Ichise .... director, overseas sales department

NIHON BUSSAN (NICHIBUTSU) CO., LTD.
12-9, Tenjinbashi 1-chome, Kita-ku,
Osaka 530
(06) 353-5211
Fax: (06) 356-1531
S. Torii .... president

SANRITSU ELECTRONICS CO., LTD.
6-23, Chiyoda 2-chome, Sagamihara,
Kanagawa 229
(0427) 52-7701
Fax: (0427) 59-2178
M. Shigeta .... president

SEGA ENTERPRISES, LTD.
2-12, Haneda 1-chome, Ohta-ku, Tokyo 144
(03) 743-7438
Telex: J22357 SEGASTAR
Fax: (03) 743-5539
H. Nakayama .... president
K. Horii .... U.S.A. & European div.
S. Tandon .... Oceania & Asia div.

SETA CO., LTD.
14-17, 5-chome Togoshi Shinagawa-ku
Tokyo 142
(03) 788-3611
Fax: (03) 788-6141
J. Fujimoto .... president
T. Ishikawa .... executive director
T. Tsuboi .... manager

SIGMA ENTERPRISES INC.
19-18 Jingu-Mae, 6-chome Shibuya-ku,
Tokyo 150
(03) 486-2891
Telex: 242-2266 SIGMA J
Fax: (03) 486-2890
K. Manabe .... president
T. Onodera .... managing director

SNK CORPORATION
18-8, Toyotsu-cho, Suita, Osaka 564
(06) 338-7007
Telex: 5236785 SNKCO J
Fax: (06) 338-7150
E. Kawasaki .... president
S. Ikawa .... director of sales & marketing

SUN ELECTRONICS CORP.
250, Asahi, Kochino-cho, Konan, Aichi 483
(0587) 55-3500
Telex: 4573187 SUNTAC J
Fax: (0587) 54-8248
M. Maeda .... president
K. Yoshida .... export manager

TAD CORPORATION
3-31-2, Shimorenjaku, Mitaka, Tokyo 181
(0422) 42-8031
Telex: 2822377 TAD J
Fax: (0422) 42-8032
T. Yokoyama .... president

TAITO CORP.
2-5-3, Hirakawa-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 264-8612
Telex: EPTRA J22931
Fax: (03) 263-0296
K. Hasegawa .... president
M. Oue .... senior managing director, general manager
K. Koike .... manager

TATSUMI ELECTRONICS CO., LTD.
14, Toichi-cho, Kashihara, Nara 634
(07442) 3-4764
Fax: (07442) 5-1191
Y. Tatsumi .... president
M. Nagafune .... director
Y. Mizuo .... sales manager

TECHNOS JAPAN CORP.
No. 2 Monami Bldg., 31-11, Kabuki-cho
2-chome, Shinjuku-ku, Tokyo 160
(03) 205-2555
Fax: (03) 205-7080
K. Taki .... president

TECMO LTD.
4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 222-7630
Telex: J27174 TECMO
Fax: (03) 222-7629
T. Kakihara .... president
N. Osada .... managing director
R. Akaishi .... director of overseas dept.
J. Nakamura .... general manager

TOAPLAN CO., LTD.
Toa Bldg., 1-8-4, Shimizu, Suginami-ku,
Tokyo 167
(03) 5397-0511
Fax: (03) 5397-4755
Y. Kiyomoto .... president
H. Moriya .... general manager

UPL COMPANY LIMITED
Taguchi Bldg., 16-3. Ueno, 3-chome,
Taito-ku, Tokyo 110
(03) 834-1434
Fax: (03) 834-3918
H. Sagiya .... president
K. Takahashi .... export/import manager

VIDEO SYSTEM CO., LTD.
35-1, Matsunoki-cho, Shimogamo
Sakyo-ku, Kyoto 606
(075) 723-0358
Fax: (075) 723-0368
K. Furukawa .... president
Y. Tamura .... manager

VISCO CORPORATION
3-38-3, Kaname-cho, Toshima-ku, Tokyo 171
(03) 554-0121
Fax: (03) 554-0150
T. Akiyama .... president
Y. Itoi .... sales manager of international

ARCADE GAMES

KANSAISEIKI SEISAKUSHO CORP. (KASCO)
3, Mameda-cho, Nishi-Kyogoku, Ukyo-ku,
Kyoto 615
(075) 311-2585
Fax: (075) 311-2586
K. Furukawa .... president
J. Furukawa .... import/export dept.
S. Masuko .... import/export dept.

KATO MFG. CO., LTD.
24-13, Kita-Karasuyama 6-chome,
Setagaya-ku, Tokyo 157
(03) 307-1221
I. Kato .... president
S. Sibuya .... business manager

KOMAYA MFG. CO., LTD.
10-4, Uozaki-Minamimachi 6-chome,
Higashinada-ku, Kobe 658
(078) 412-2121
Fax: (078) 412-3851
H. Tanaka .... president

YUEI CO., LTD.
3-7-5. Misaki-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101
(03) 263-9421
Telex: J28695 KABUYUEI
H. Uchida .... president

KIDDIE RIDES

ASAHI ENGINEERING CO., LTD.
1387-2, Tannowa, Misaki-cho, Sennan-gun,
Osaka 599-03
(0724) 94-0783
Fax: (0724) 94-2195
A. Fujiwara .... managing director

ACT CO., LTD.
20-7, 5-chome, Hiyoshi, Kouhoku-ku,
Yokohama 223
(044) 62-5121
Fax: (044) 62-6905
M. Nozaki .... president
Y. Taira .... manager

HOEI SANGYO CO., LTD.
7-43, 3-chome, Ohno, Nishiyodogawa-ku,
Osaka 555
(06) 475-0321
Fax: (06) 473 1273
T. Eiraku .... president
Y. Norioka .... managing director

HOPE CO., LTD.
50, Imaikami-cho, Nakahara-ku, Kawasaki,
Kanagawa 211
(044) 722-6141
Fax: (044) 711-2779
S. Ono .... president
T. Yano .... managing director

KANTO GORAKU KOGYO CO., LTD.
18-23, Minami-Ikebukuro 1-chome,
Toshima-ku, Tokyo 171
(03) 986-5331
S. Nakamura .... president
H. Yamaguchi .... exprot manager

KATO AMUSEMENT CO., LTD.
2-11, 1-chome, Sawaragi-Nishi, Ibaraki-City,
Osaka 567
(0726) 35-1886
Fax: (0726) 35-1880
K. Kato .... executive vice president
Y. Kawamura .... export manager

MASAGO INDUSTRIAL CO., LTD.
Shonan-Kogyo-Danchi, Shonan-cho,
Higashi-Katsushika-gun, Chiba 270-14
(0471) 91-4151
Telex: 02225136 TASCOT J
Fax: (0471) 91-4129
Y. Masago .... president
M. Masago .... managing director

MEISHO CO., LTD.
6-21, 3-chome, Sagisu, Fukushima-ku,
Osaka 553
(06) 458-3557
Telex: 524-2883 MEISHO J
Fax: (06) 451-2467
M. Okamoto .... chairman
M. Fukuda .... president
K. Wakazono .... executive director
S. Sakamoto .... director

MIDGETY ENGINEERING CO., LTD.
53-2, Suzuki-cho, 1-chome, Kodaira-shi,
Tokyo 187
(0423) 43-2851
Telex: J25583
Fax: (03) 464-7763
K. Hashimoto .... president
H. Arai .... export manager

NIHON GORAKUKI CO., LTD.
22-4, Minami-Aoyama 2-chome, Minato-ku,
Tokyo 107
(03) 402-7311
Telex: GORAKU J33165
Fax: (03) 403-8862
K. Endo .... president
S. Endo .... vice-president
M. Yoshino .... managing director

NIPPO CO., LTD.
27-12, Sakae 5-chome, Naka-ku,
Nagoya 460
(052) 263-1281
Telex: LUMINAS J59526
Fax: (052) 263-0992
A. Iwayama .... manager

OKAMOTO MFG. CO., LTD.
Royal Max II, 19-9, 7-chome, Ebie,
Fukushima-ku, Osaka 553
(06) 451-6156
Fax: (06) 451-5530
N. Okamoto .... president

SANSEI YUSOKI CO., LTD.
13-18, Esaka-cho, 1-chome, Suita,
Osaka 564
(06) 385-5626
Telex: 05233039 SYUSOK J
A. Ohta .... president
J. Yagi ... manager of amusement ride dept.

SENYO KOGYO CO., LTD.
13-15, Motomachi 1-chome, Naniwa-ku,
Osaka 556
(06) 632-1051
Telex: 5267602 SENGY J
Fax: (06) 632-1060
S. Yamada .... president
Y. Yahata .... managing director
N. Kida .... manager

SHINSUI TRADING CO., LTD.
#502, Sankyo Bldg., 1-3, Kojimachi,
Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 263-5281
Telex: SHINSUI J27306
Fax: (03) 238-0290
H. Morikawa .... president
E. Hashimoto .... export manager

TASKO CO., LTD.
3-4-4, Kigawa-Nishi, Yodogawa-ku,
Osaka 532 (Osaka office)
(06) 303-7531
Fax: (06) 306-0210
Y. Uehara .... president
H. Uehara .... executive director

TOGO JAPAN INC.
5-7, Yagumo 1-chome, Meguro-ku,
Tokyo 152
(03) 718 6461
Telex: 246-6310 TOGO J
Fax: (03) 725-2420
K. Yamada .... president

ZEN INTERNATIONAL CORPORATION
7-145, Ikoma-cho, Kita-ku, Nagoya 462
(052) 981-3733
Telex: J59526 LUMINAS
Fax: (052) 981-3794
H. Matsukawa .... president

PARTS

ASAHI SEIKO CO., LTD.
Aoyama Tower Bldg., 2F, 2-24-15
Minami-Aoyama, Minato-ku, Tokyo 107
(03) 401-6181
Telex: 27417 HIRO J
Fax: (03) 408-7420
Hiroshi Abe .... president

DISTRIBUTORS

KAWAKUSU CO., LTD.
1-35, Kawamata 3-chome, Osaka 577
(06) 787-1881
Fax: (06) 787-1952
S. Kawakusu .... president

が高く、ここに背の高い機種を配置し上部に大きな気球や飛行船などが吊り下げられている。

「ファンタジースクエア」から〝踏切〟を渡り吹抜けに渡された通路で向こう側へ行くと「ラック50S」の入口がある。これは〝五〇年代の幸運〟をテーマにした装飾がなされ、大型八台を含むメダルゲーム機六十台のほか、カラオケボックス三台、ジュークボックス二台、ダーツ、そしてドリンクコーナーなどが設置されている。

〝提案型ロケ〟

以上四施設に対しセガ社では四億円を投資し、年間売上目標を三億五千万円としているが、その目標をはるかに上回るペースだという。同ロケの白石正志店長によると、アルパーク全体で一日平均十万人以上と花博並みの集客があり、うち四割は同ロケに訪れており、SC全体の年間集客目標からすれば実に三百万人が来場するという計算になる。実際「ロコモーション」（利用料金二百円）だけでも一日平均二千人以上が利用しているという。セガ社では「建設の企画当初から参加し開発側にAMについて提案してきたことが効を奏したもので、今後も〝提案型ロケ〟が増えていく」としている。

営業時間はそれぞれ異なり、開始時間はすべて午前十時からで「ロコモーション」は午後八時、「メリーゴーランド」は午後十時、「ファンタジースクエア」と「ラック50S」は午後十一時までとなっている。なおSC自体は午前八時から深夜〇時まで開館している。

なお同SCは遊びのコンセプトを強く打ち出していることから、セガ社ロケ以外にも、長さ五十メートル、水量千四百トンに五千尾の魚を泳がせているアーチ型のトンネル式水族館「アクアアベニュー」（入場無料）、メリーゴーランドと同じように専門店街の中に円形スペースを設けて設置されたボールプール「メルヘンボックス」（無料、タスコ製）、幼児用に玩具を配置した「キッズの部屋」、滑り台やトンネルなど簡単なアスレチック遊具の広場「こどもの館」などがある。

広島市では九四年にアジア競技大会が同SCの近くで開かれることもあり、周辺開発に力を入れ、同SCを核とした十万人都市構想を進めつつある。

トンネル式水族館「アクアアベニュー」（上）と「メルヘンボックス」（左）。いずれも利用は無料

いずれもメダルゲーム場「ラック50S」にて。天井の照明カバーが特徴

「ファンタジースクエア」（右）と「ラック50S」（下）の配置図。両ロケは吹抜けの両側にあり通路で結ばれ、通路には汽車の踏切が設けられている

上は中2階のTVゲームフロアの配置図

「ラック50S」には3台のカラオケボックスも設置されている。利用料金は30分間で1人200円に設定

「ラック50S」のドリンクコーナーにはレコード使用の米国ソングバード社製ジュークボックスを設置

千葉市郊外の複合施設「オーツーパーク」内に

「セガワールド」音楽をテーマに

セガ社が東洋酸素と提携し新ロケ設置

「セガワールド」の外観（一番上の写真）と店内のようす。タンバリンをデザインしたアーチやラッパ型の柱、五線譜の装飾などテーマに沿い展開

セガ社の駒井徳造専務　　東洋酸素の井上哲社長

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、千葉市郊外にある複合レジャー施設「オーツーパーク」内に直営ロケ「セガワールド」を四月二十六日オープンさせた。

「オーツーパーク」は、業務用酸素のメーカーである東洋酸素㈱（井上哲社長）の工場跡地約二万四千平方メートルを利用し、二年前にオープンした複合施設で、レストラン、ファーストフードなど飲食店八軒、本屋一軒（いずれも委託営業）、そしてテニスコート（八面）などが配置されている。これに駐車場（無料）スペースがあり、「セガワールド」はこの駐車場の一角に設けられている。なお「オーツー」とは酸素の元素記号「O_2」にちなんだもの。

同施設は千葉市郊外の園生町にあり、周辺に密集している団地と市街を結ぶ国道十六号線に面しているため、立地条件は良い。客層はマイカーでやってくるファミリー客が中心で、これまで一ヵ月十万人、平日で一日二千数百人、土日および祝日には一日六千人以上を集客しているという。今回これにAM施設「セガワールド」が加わったことにより、客層がより幅広くなり集客力も一段とアップするものと見られている。

セガ社の独立した郊外型直営店としてはこれが最大規模となる。総投資額二億円、年間売上げ目標は一億八千万円。

楽器や音符による装飾　車での家族連れが中心

「セガワールド」は同社によると「店舗コンセプトのテーマとして、幅広い年齢層に受け入れられやすい〝ミュージック〟を採り上げ、内装も楽器をモチーフとして工夫を凝らし、子どもから大人まで楽しめる施設」をめざし、さらに「夜間はヤングアダルト層に対応した運営を展開するため、カーニバルゲームやメダルゲーム機なども充実させ〝ナイト&デー〟の空間を構築する新型店舗」としている。

建物は平屋建てで、約九百四十平方メートルの店内に百五台の機械を非常にゆったりとしたレイアウトで設置している。機械の内訳はTVゲーム機がコックピット型九台、テーブル型二十台、シティ型十三台の計四十二台、その他プライズマシンを含むアーケードゲーム機が十九台、カエルを飛ばす「スーパーフロッグ」やボール投げなどのカーニバルゲームが十台、メダルゲーム機は大型五台を含めスロットマシンなどで二十一台、乗物機はレール走行式一台、定置型九台のほかカラオケボックスが三台となっている。

入口付近にファミリー向けのメリーゴーランド（定員十二人）など乗物機やクレーン機を設置し、中央部にコックピット型TVゲーム機、入口から向かって右側にその他TVゲーム機、左側にカーニバルゲーム、そして奥にメダルゲーム機という配置になっている。

装飾は音楽というテーマに沿い、タンバリン型のアーチ、ラッパ型の柱、ピアノやハープ、五線譜をデザインした飾り付けなどにより、楽しい雰囲気を演出している。なお同店の営業時間は午前十時から午後十二時までとなっている。

セガ社では「オーツーパーク」の来場者のうち一割は同ロケに足を運んでくるものと見ており、「今後、客の動向を見ながら設置機械を増やしていく予定」としている。

なお「セガワールド」は今年一月に起工、約三ヵ月で完成したもので、オープン当日の午前中に関係者約三十名を招いて竣工式が行なわれ、テープカットがあった。その中で挨拶に立ったセガ社の駒井徳造専務は「〝食〟も今は楽しみながら食べる時代になっており、ゆとりが求められているという流れの中で、〝遊〟が今後、生活の重要な要素としてますます欠かせないものになっていくだろう。その意味においてオーツーパークのような複合店舗が、二十一世紀に向けての新しい店舗展開のモデルになると考え、当社では今後このようなロケ設置に力を入れていく。〝セガワールド〟は楽しい雰囲気の店になると確信している」と述べた。

また東洋酸素の井上社長は「オーツーパークが二年前にオープンした時、衣食住に加えて〝遊〟がこれからの人間生活に欠かせないものになると語ったが、同じ考え方を持つセガさんに依頼し、今回その〝遊〟の中心となるアミューズメント施設〝セガワールド〟を設置していただいたもので、大変喜んでいる」と挨拶した。

コックピット型TVゲームフロア（上）とカーニバルゲームのフロア

店内は来場者にゆとりを十分感じさせるようなレイアウトになっている

カラオケボックスも３台設置されている

The Future Is Now
SNK

サーキットを駆け抜け、ウイナーをめざせ。

通信機能搭載
MVS4台通信可能
驚異！3D立体サウンド機能
スフェロ シンフォニー

スフェロシンフォニー

ゲームシーンの音像をより鮮やかにくっきりと…。前後・左右から、ひとつひとつの効果音が、迫真の音響でプレイヤーを刺激。3D立体サウンド、「スフェロシンフォニー」が、かつてない迫力の臨場感を表現。今後発売の「MVS、NEO・GEO」ゲームには、すべて「スフェロシンフォニー」を搭載予定。興奮のゲーム・ワールドが、広がります。

7月中旬発売予定

ライダー達の熱いバトルが、始まる。

〈通信機能搭載〉手に汗握るMVS4台の通信対戦。もちろんコンピュータ対戦による1Pプレイも可能。白熱のバトルを繰り広げるサーキットは、まさに興奮のレース・シーンの連続。MVSで初めて搭載、3D立体サウンド〈スフェロシンフォニー〉が、驚異の3次元立体サウンドをも実現。響き渡るエクゾースト・ノイズが、サーキットへ谺する。疾走するマシンを駆り、ウイナーをめざせ!!

RIDING HERO™
ライディングヒーロー
46 MEGA

次々登場!!

ニンジャコンバット 7月中旬発売予定

一九九X年、ネオ・ニンジャシティは「幻妖斎」率いる忍者軍団に襲われた。正義の忍者「ジョー」「ハヤブサ」は敵の基地「NINJAタワー」へと急ぐ……!!

サイバーリップ 8月発売予定

西暦2030年
人類の英知の結晶が暴走する……

CYBER-LIP™

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

プライベートショウのお知らせ

■ 新作ゲーム、新型筐体発表会 ■
7月5日(木)大阪・江坂東急イン
7月6日(金)東京・新宿ヒルトンホテル
くわしくは東京・大阪・第1営業部まで。みなさまのご来場をお待ちしております。

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ユニバーサルスタジオ
フロリダでもオープン
ディズニーワールドのすぐ近くに6月7日

米国フロリダ州オーランドに六月七日、六億三千万ドル（約九百五十億円）を投じて建設してきた「ユニバーサルスタジオ・フロリダ」がオープンした。拡大を続けるディズニーワールド、定評あるシーワールド・オブ・フロリダのすぐ近くに、このテーマパークは開設された。

「ユニバーサルスタジオ」はカリフォルニア州ハリウッドで長年親しまれ、ここ数年テーマパークとして拡張、昨年には年間入場者が五百万人を越すところまで成長してきた。一方、年間入場者三千万人を越す巨大なAMエリア「ディズニーワールド」では、昨年夏に「MGMスタジオ」をオープンした。これらの状況を背景に、ユニバーサルスタジオ（ハリウッド）の親会社、MCA社（本社ハリウッド、シッド・シャインバーグ社長）が英国のランク・オーガニゼーション社（パトリック・ミーニー会長）の共同投資を受け、オーランドに〝第二のユニバーサルスタジオ〟建設を進めていた。

「ユニバーサルスタジオ・フロリダ」のコンセプトは、「同・ハリウッド」と同じだが、いくつかのメインアトラクションのバージョンアップを図ったほか、新規に「ET」などのアトラクションを開発しているのが注目される。ハリウッドと同じものは「ジョーズ」、「アースクエイク（大地震）」。新規のアトラクションは「ETアドベンチャー」、「ゴーストバスターズ」、「オペラ座の怪人」など。オープン時点で計十三のアトラクションがある。

オープニングは、リボンならぬ映画フィルムを形どった幅のある横断幕を、映画スターら有名人の見守るなか、スチーブン・スピルバーグ監督が〝カット〟してオープン。盛大なオープニングとなったが、大部分のアトラクションが技術的なトラブルのため動けなくなるという事故が起こってしまった。このトラブルはすぐに解決できず、ついにトム・ウィリアムズ園長（ゼネラル・マネージャー）は六月十一日、別にもう一回分の入場券を無料で渡すという〝ツーフォーワン・チケット〟の発行に踏み切った。トラブルは次第に解決しているが、このチケットは六月末まで続ける、としている。

MCA社およびMCAリクレーション・サービスグループ社（ジェイ・スタイン社長）によると、「ユニバーサルスタジオ・フロリダ」を二倍に拡張することを計画しているほか、ヨーロッパ（ロンドンとパリ）、日本での「ユニバーサルスタジオ」の建設を検討している。米国以外での建設については、英国のランク・オーガニゼーションが加わる話になっており、とくに英国ではBBCが参加することになっている。

カナダ最大の「春の展示会」
有力DBが3月開催

カナダの有力ディストリビューターのひとつ、ニューウェイ・セールズ社（本社オンタリオ州レックスデイル、ジェリー・ジャンダ社長）が本社ショールームで三月二十三日、恒例の〝春のショー〟（オープンハウス）を開催、フリッパーの技術講習も併せて実施した。

同社によると、これはカナダではかつてない大きな催しで、技術講習には百人以上の技師者が、ショーには約二百人のオペレーターが集まった。**写真**は各メーカーからの出席者が階段に並んだところ。

アタリゲームズ社が
恒例のDB会合
ハワイで新ゲームを発表

米国のアタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）は五月六―十日、ハワイ州マウイ島ワイレアにあるフォーシーズンズ・リゾートホテルを拠点に、恒例のディストリビューター会合を開き、新ゲーム三点を披露した。

アタリゲームズ社のディストリビューター会合は、旧アタリ社から引き継がれてきており、今回が十七回目になる。毎回大きな特徴を持つこの会合だが、なにしろハワイでの開催とあって大いに期待された。

ところが会合の席で、新製品が間に合わず参加者に見せられない、という話が広まり騒然となりかけたところで、一斉に新製品が持ち込まれ、ジョークとわかる一幕があった。欧米各地から大勢のディストリビューターが、新製品の発表を期待して来ているのに、発表がないはずがないのだ。

新製品のうち「ハイドラ」は、水上艇を操作して飛んだり、射ったりするアクションTVゲーム機で、ミニアップライト完成品が発売され、遅れて基板キットが発売される。白いプラスチックで出来たキャビネットも特徴のひとつ。足もとにペダルもある。プレイヤーはスキルレベルを選択してからゲームを開始、アタリゲームズ社のカスタム・フライト・コントローラーと発射ボタン、ペダルを操作、計九つのミッションをクリアしていくというもの。

「サンダージョーズ」画面

次に「サンダー・ジョーズ」は二人同時プレイ可能なTVゲーム・基板キットで、いわゆる格闘技タイプのゲーム。八方向レバーとふたつのボタン（発射、ジャンプ）を操作し、マダムQのところまで侵入していく。

もうひとつの「ガムボール・ラリー」は、TVゲーム機ではないアーケードゲーム機。同社はこうしたエレメカアーケードの開発にも意欲を示している。アップライト正面の盤面に車の走るコースが描かれており、プレイヤーは燃料切れになるまでに、チェックポイントを通り、ゴールへと向かうようハンドルとレバーを操作する。

アタリゲームズ社の新ゲーム「ハイドラ」

米国では少額景品を提供できるものを、リダンプションと呼んでいるが、このエレメカアーケードで上手にプレイするとリダンプション・チケットが下の方から出てくる。チケットをオペレーター係員に渡して、ヌイグルミなどの景品をもらうという方式である。このリダンプション機構は米国市場向けのみ。なお、難易度の調整などいろいろ可能となっている。

同社ディストリビューター会合のホストは中島英行社長、シェーン・ブレイク副社長。販売担当のメアリー・フジワラさんら同社のスタッフがほとんど総出で会合を盛り上げた。

香港　Bondeal Charts　九龍

6/9	6/2	5/26	機種名（メーカー名）	週数
トップ10ビデオゲーム				
1	1	8	エイリアンストーム（セガ社）	3
2	3	9	ライティングファイターズ〔トライゴン〕（コナミ）	3
3	5	2	マークス.〔戦場の狼II〕（カプコン）	8
4	4	1	ラフレーサー（セガ社）	6
5	6	3	チェッカードフラッグ（コナミ）	101
6	2	4	スノーブラザーズ（東亜プラン）	7
7	―	―	ギガンデス（イーストテクノロジー）	19
8	7	5	コラムス（セガ社）	11
9	―	6	ファイナルファイト（カプコン）	19
10	―	10	アールタイプ　II（アイレム）	16
トップ5完成品ビデオ				
1	1	1	ビッグラン（ジャレコ）	19
2	3	3	スーパーオフロード（レーランド）	62
3	2	2	ハードドライビング（アタリゲームズ）	60
4	4	4	TMNT〔タートルズ〕（コナミ）	27
5	5	5	スーパーハングオン（セガ社）	146

©Bondeal Ltd., Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashback, the world largest video-only arcade.

家庭用アタリコープ
業績次第に回復
パソコン、液晶ゲームなど

米国のアタリ社（アタリコープ、本社カリフォルニア州サニーベイル、サム・トラミエル社長）の八九年十二月決算によると、業務内容を改善したため減収にもかかわらず、赤字から黒字へ転じ回復しつつある。

同社の八九年十二月期決算で売上高は四億二千四百万ドル（前年四億五千二百万ドル）、当期利益四百二万ドル（欠損八千五百万ドル）となっており、回復を示した。パソコンの「アタリST」「アタリPC4」などが好調なうえ、ハンドヘルドパソコン「ポートフォリオ」、液晶ゲーム「リンクス」などを開始したため。売上げ減は旧来の家庭用TVゲーム部門の落ち込みによる。しかし「リンクス」は、シチズンが供給している液晶スクリーン部品の生産が追いつかないため、思うように増産できていない、と言われている。

同社は旧アタリ社が八四年七月に分割され、家庭用として発足したもので、業務用のアタリゲームズ社とは別会社。AMEX（アメリカ証券取引所）に株式を上場している。パソコンでは根強い人気を保っている。

ヨーロッパ、北アフリカ、東南アジア探訪記

妖しげなモロッコのメディナや路地の奥にあるアテネの暗い店

AMP東日本　工藤　尚朗

ギリシャ・アテネの遺跡を背景にした筆者の雄姿

今回は、フランスのフォーレンエキスポ89のレポート〔本紙三月十五日号に掲載〕に続いて、ヨーロッパ、北アフリカ、東南アジアの各地で見聞したことをレポートします。

アムステルダム

フォーレンエキスポとパリのゲームセンターを見た後、列車に乗りオランダのアムステルダムへ向かいました。五時間ほどでアムステルダムの中央駅に到着、早速ゲームセンターを探しました。

アムステルダムのゲームセンターは、運河を渡った駅の近くに数軒あるだけで、中心街のダム広場周辺には見当りませんでした。うち駅に一番近い店に入ってみました。

店の中にはアップライトを中心に四十台ほどあり、ゲーム料金は一ギルダー（約七十二円）。「ギャラガ88」、「ダブルドラゴン」、「アルカノイド」、「テトリス」、「ワールドカップ」などで、最新機種を入れており、日本のTVゲーム機に人気がある。とくにスポーツものの「ワールドカップ」に人気が集中していた。客層は二十－三十歳の若者（男性）が中心で、女性客の姿は見かけませんでした。

こうしたAMゲーム機専門店を除くと、ほとんどのゲーム場は〔スロットマシンで現金を払い出す〕カジノ（射幸遊技場）の経営が主体になっている。店の奥にカジノがあって、入口に体感ゲームやアップライトのTVゲーム機がある、という具合だった。

写真上はアムステルダムの遊技場の一例。下はプァーと火を出す（実は引火液を吹く）マドリードの街頭の見せもの

マドリード

再び列車に乗り込み、アムステルダムを後にパリ経由でスペインのマドリードに着く。中心街のソル広場の近くに十軒ぐらい密集してあり、一度にたくさんのゲームセンターを見ることができました。その内、明るい店作りをしたあるゲームセンターは、一階と地階の二フロアになっている。

ここにはアップライトが約百三十台と体感ゲーム機が数台あった。店内はとても明るい雰囲気で、若い女性や親子連れなど客層も広い。

マドリードのゲームセンターの特徴として、保護者同伴でない十六歳未満の客は入場できないことが挙げられる。また、スロットマシン類だけの専門店や、TVゲーム機とスロットマシン類の両方置いている店もけっこうあった。

スロットマシン類とは十ペセタ硬貨（約十三円）を直接投入して、機械が硬貨を払い出すもので、スロットマシン、ポーカー、マネープッシャーなどがある。これらはTVゲーム機より人気がある。

なおTVゲーム機のゲーム料金は五十ペセタ（約六十五円）で、日本からの新ゲームは少なく、半年から一年遅れという感じでした。

カサブランカ

マドリードからは夜行列車で、北アフリカへ出発、翌朝スペインのアルヘシラスからモロッコのタンジェへと、ジブラルタル海峡を渡る船に乗り込む。船旅は三時間、さらにカサブランカまでの列車が五時間で、夜遅くカサブランカに到着。翌日、市内のゲームセンターを探しに出ました。

カサブランカはフランス領だったこともあり、ヨーロッパの香りが混在して独特の雰囲気を持っている。まるでヨーロッパに居るようで、アフリカに来ているという感じがないほど。ゲームセンターは二軒見付けた。

ひとつは繁華街の中で、ディズニーの看板を飾っていた。二フロアで、二階はフリッパー中心、一階はTVゲーム機と大型機が置かれている。ゲーム料金は一ディルハム（約十八・五円）。「アルゴスの戦士」、「パックマニア」、「ストリートファイター」など日本製のTVゲーム機が多く、とくに「ストリートファイター」に人気があり、たくさんの子どもが周りを囲んでいた。

子どもたちは私を中国人と思ったようで、太極拳のまねをして、おどけていました。モロッコには娯楽といわれるものがあまりに少なく、こうしたゲームセンターに子どもたちが楽しみを求めて集まるようでした。ちなみに女性客はひとりもいませんでした。

もうひとつのゲームセンターは風変りな所にありました。正確にはゲームセンターと呼べるものではなく、アップライトのTVゲーム機が二台並んでいるものの、日用品も売っている。そこは「メディナ」と呼ばれる、複雑な迷路のような所にいくつもの店があるもので、TVゲーム機は「ギャラガ」と「ニューヨークニューヨーク」だけだった。アラブの臭いが伝ってくるような怖い感じの所でしたが、いかにも人間が生きているという感じが強く、都市構造としても興味深かった。

写真上はマドリードのゲームセンター、下はモロッコ・カサブランカのゲームセンターにて。群がるカサブランカの子どもたち

アテネ

モロッコのカサブランカからは空路で、ギリシャのアテネへ行きました。アテネのゲームセンターは、オモニア広場とシンタグマ公園の付近にあり、オモニア広場近くの店に入ってみました。

入口には看板らしいものはなく、通路の奥が店になっている。店内ではロック調の音楽がガンガンかかっており、派手な照明とともに、まるでディスコのような雰囲気。

休憩用のテーブルと椅子、そして小さなカウンターがあってウィスキー、カクテルなどのアルコール類も販売している。主に若者中心だが、女性ひとりやカップルがゲームをしていたり、ゲームをしないで話し合っていたりで、「溜り場」という感じもする。なんとなく不良少年や派手好きの若者が多く、照明も薄暗く感じられた。

アテネのたまり場。上の写真は入口のようすで、下は内部。横にバーのような設備があって、アルコール類を売っている

設置されていたTVゲーム機は、「ナーク」（ウィリアムズ社）、「テトリス」（アタリゲームズ社）、「アルカノイド」、「ストリートファイター」、「バンクパニック」など新旧いろいろ。ゲーム料金は二十ドラクマ（約十九・六円）で、「テトリス」、「バブルボブル」、「ダブルドラゴン」などに人気があった。

アテネのゲームセンターで珍しいと思ったのは、日本と同じようなテーブル型のキャビネットを置いている店が多いことだった。私が見たヨーロッパ各地や香港、台湾などでは、日本のようなテーブル型を使っているところは一度も見たことがないからだ。ただし、ここアテネではどうもコピー基板を使っているのが多いようだった。

カラチ

アテネを後に、飛行機で一気にパキスタンのカラチへ向かった。カラチはパキスタン南部の港湾都市で、人口過密都市でもある。ここではゲームセンターと遊園地を見学しました。

カラチのゲームセンターは、私が探し回った限りでは一軒しかありませんでした。サダルという中心街で「ランボー」と英語で書かれた店に入ってみると、蒸し暑い店内で子どもたちが汗を浮べながらプレイしていました。機械は全部で八台しかありません。

一ゲーム一パキスタンルピー（約七円）で、専用トークンをカウンターで交換して、そのトークンを投入してプレイする。無体感の「ハングオン」、「ハードヘッド」（韓国スナ電子）、「ロボコップ」など。「ピジランテ」で楽しんでいるのは小学生ぐらい。ここには、日本のゲームマニアのような子どもがいて、「ロボコップ」で数百万点のスコアを出して、私に見せてくれました。

カラチのゲームセンター「ランボー」の表（上の写真）と内部のようす。天井にファンがあるが、それでも蒸し風呂並みの暑さ

一方の遊園地は、アラビア海に面したクリフトン海岸の近くにあります。パキスタンは回教（イスラム教）国なので金曜日が休日ですが、その金曜日には親子連れなど大勢の人びとでにぎわう。入園料は無料で、乗りたい乗りもののカウンターでチケットを買って乗る。料金は三－五ルピー（約二十一－三十五円）。

主な乗りものは、ローラーコースター、パイレーツ（海賊船）、そして「ゴールデンフライト」など。「ゴールデンフライト」は、周囲のゴンドラをすごいスピードで回転させるので、ゴンドラの角度が変わっていく。長い列を作っている一番人気のある乗りもので、大人も童心に帰って楽しんでいた。

パキスタンでは回教のせいで、乗りものに乗るのも男性が優先する。メリーゴーランドのようなスピードやスリルのないものには、あまり人気がなかった。また飛行船のようなキャビンの中に入って映画を見るようなものもあった。

この遊園地のレストランの中にゲームセンター「タイフン」がありました。アップライトのTVゲーム機とフリッパーなど四十台ぐらいで、フリッパーに人気がある。よく遊んでいたのはウィリアムズ社「ハイスピード」、バリー社「パックマン」など。

クリフトン海岸（上の写真）に面した遊園地で。下の写真は遊園地の中のゲームセンター「タイフン」のようす

バンコク

カラチから次は、タイのバンコクへ行き、ゲームセンターを探しに出た。しかし、出発前からタイにゲームセンターはないと聞いていたとおり、どこにもゲームセンターは見当らなかった。タイでは賭博禁止なので、トランプゲームもだめで、TVゲームも同類と見なされているのではないかと思う。

その代わりに面白い店を見付けた。それは、ファミコンを時間貸ししているもので、好きなカセットを陳列台から選び、備え付けのファミコンで一定時間遊ぶというやりかただ。ここは繁華街のサイアムスクエア近くのバンコク東急デパートの建物の中にある店のひとつで、三十台分のテレビと家庭用TVゲーム機が並べられており、セガ社「メガドライブ」が六台で、他はすべて「ファミコン」である。

ゲーム料金は十五分三十バーツ（約五十八円）、三十分二十バーツ（約百十六円）、一時間四十バーツ（約二百三十二円）。客はカウンターでショーケースの中からカセットを選び、料金を払うと、そのカセットを持った係員が、ファミコン本体のカセット取付け部の上に設けたカバーの鍵を開けて、カセットをセット、そして鍵を閉めるとプレイ開始となる。時間になると係員が来てゲーム終了となるが、もちろん時間の延長も可能。

この店の営業時間は朝十時から夜八時までで、女の子も多く、十歳から二十五歳までの人が遊んでいる。人気のあるのは「スーパーマリオブラザーズ」、「ドラえもん」、「ドラゴンクエスト」（日本語版）など。ゲームの進めかたが分かる、というのが分からない。この店ではお菓子やジュースも売っている。

こういう店はバンコクにはたくさんあって、日系のデパート「サイアム・ジャスコ」にもある。こういう店が多いのは、ファミコンの値段が物価に比べて非常に高いためではないかと思われる。ちなみに、サイアム・ジャスコでのファミコン本体の販売価格は三千九百五十バーツ（約二万三千円）だった。

写真はいずれもバンコクの"ファミコン貸し"のようす。デパートの中にあって、陳列台の中から借りたいソフトを選ぶ（下の写真）

「サイアム・ジャスコ」には業務用TVゲーム機もあった。一ゲーム五バーツ（約二十九円）で、「1943」、「オペレーションウルフ」、体感型「ハングオン」と木馬など、ほんの数台しかないが、バンコクで見かけた数少ない業務用だった。しかしファミコン貸しに比べると人は少なかった。

シンガポール

バンコクから空路で、シンガポールに到着。シンガポールもバンコクと同様、ゲーム機の営業を禁止しているようで、ゲームセンターは一軒も見かけませんでした。ゲームセンターではないのですが、シンガポールのメインストリート、オーチャードロードのプラザシンガプラの中にある日本のデパート、八百半の地下二階の奥の片隅に、ナムコ直営の「ハッピーランド」という遊戯場があります。この店にはTVゲーム機が一台もなく、すべて乗物機ばかりなので、客は幼稚園児ぐらいの子どもとその母親ら。係員は地元シンガポール人で、日本人係員はいない。遊戯料金は一シンガポールドル（約八十三円）で、小さな店でした。

上の写真はバンコクのジャスコ、下の写真はシンガポールの八百半で日本の乗物機が東南アジアの子どもに喜ばれている

世界中どこでも日本のゲーム機

成田を十二月六日に出発して、一月五日に帰国した一ヵ月の旅はこうして終わりましたが、いろいろな形態のゲームセンターを見ることができました。なかでもモロッコのメディナの中のゲームセンター、アテネのバーのあるゲームセンター、バンコクのファミコン貸しなど、日本では見ることができないものが、とくに印象的でした。

こうして見ると、日本のゲーム機は世界中のいろいろな所で遊ばれ、地球規模で楽しまれていることがよく分かりました。これからも楽しいゲームが出ることを期待しつつこのレポートを終えます。

話題のマシン

ビルや船の火災、遭難者を発見し

ヘリで救助活動

タイトーの「エア・インフェルノ」

ヘリコプターによる災難救助をテーマとしたTV体感ゲーム機「エア・インフェルノ」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から六月末発売となった。

これはヘリを操縦して現場に向かい、消火作業や人命救助を行なうという"レスキュー・シミュレーションゲーム"。コンピューター・グラフィクスを駆使した画像を採用。練習用の基礎編が二ラウンド、実地の救助編が四ラウンドの計六ラウンド構成。プレイヤーは前面の操縦レバーで前後左右への進路を決め（本体が左右へ揺動）、先端のボタンで消火剤を噴射。また左側のスロットルレバーでパワーをアップダウンさせ、足元の二つのペダルで左右への旋回を行なう。

エア・インフェルノ

画面には目標の方向、高度、傾斜コンパス、風速などデータ類のほか、着陸時には真下の状況を示す小さな映像が映し出される。途中で「前進せよ」「危険だ」などの指示を文字表示。基礎編では指示に従ってヘリの操縦、消火方法、着陸などを行なう。救助編では高層ビルやタンカーの火災の消火、火山噴火や砂漠での遭難者を探し着陸して救助する。各ラウンドはタイマー制になっている。25インチ・ブラウン管使用。揺動式DXタイプで定価百七十五万円、DXの下の台を取り外しコンパクトにしたコックピット型（揺動しない）で定価九十八万円（コックピット部のデザインは同じ）。

SNK「NEO・GEO」第6弾

単車レース3種

「ライディング・ヒーロー」

㈱エス・エヌ・ケイ（本社東京、川崎英吉社長）から、同社「NEO・GEO」用ソフトの第六弾「ライディング・ヒーロー」が、七月上旬発売となる。

これはバイクレースゲームで、3つのモードが設定されている（選択）。

「ストーリーモード」＝少年が単車を購入し他のライダーと競った後、国際A級ライセンス取得、鈴鹿8耐出場というストーリー（会話を文字で表示）性を持たせるもので、タイマー制（標準三分間、切替え可能）。バイクショップの親父や事故で入院した病院の看護婦、警備員などが登場し、話しかけてくる。

「WGPモード」＝世界十ヵ国のGPレースに出場。各レース二周で三位以内だとクリア。四位以下はゲーム終了。エンディングは世界チャンピオンになった場合とそうでない場合とで異なる。

「通信モード」＝四人（四台連結）まで同時プレイでレース。二周で終了し順位決定。ただし設定タイムをオーバーすればゲーム終了。なお家庭用での通信モードは二人までで、二台のテレビでそれぞれプレイする。

画面背景が鮮明で美しい景色が展開。カセットOP価格三万二千円。

ライディング・ヒーロー

テクノスジャパン開発

格闘アクション

テクモから「コンバットライブス」

㈱テクノスジャパン（本社東京、瀧邦夫社長）開発TVゲーム機「コンバットライブス」が、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）から七月上旬発売となる。

これは素手による格闘アクションゲームで、パンチとキックを駆使するもの。場面は夜のネオン街、夕方のストリート、エレベーターの前などで、プレイヤーの動きに従って画面は横スクロールしていく。八方向レバーと二つのボタンを操作。

プレイヤーは個性や力量の異なる三人の中から一人を選択し、ゲームスタート。迫ってくる敵を倒していくが、ボタンで敵を頭上に抱え上げて投げ飛ばしたり、足をつかんで振り回したり、倒れた敵の上から飛びげりを加えたりと派手なアクションができるのが特徴。また途中でフリッパー、バイク、ゴーカートなどを拾って投げつけることも可能。なおレバーを同じ方向に二回連続して入れるか、二つのボタンを同時に押すと猛ダッシュする。ライフ制（体力メーター）で、体力がなくなるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

コンバットライブス

オープンカーで

トーゴの乗物機「ポンキッキ」

バッテリーカー「ポンキッキ」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から三月以降発売となっている。

これは同社バッテリーカーとしては第九弾となるもので、フジテレビの「ひらけポンキッキ」から二種類のキャラクターを採用し、後部に配置。黄色いオープンカーをデザイン。作動時間九十秒（切替え可能）。バッテリー接続部がコネクター式で交換が簡単。二人乗りで定価三十九万円。

ポンキッキ

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

話題のマシン

"CPシステム"第10弾、アニメタッチで

王国再興めざし

カプコンの「チキチキボーイズ」基板

アニメタッチのコミカルアクションを内容としたTVゲーム機「チキチキボーイズ」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から六月二十八日発売となった。

これは同社"CPシステム"第十弾となるもので、魔物に滅ぼされた"アルル王国"の王家の血を引く双子の少年が、王国を再興させるために旅に出る、というもの。全部で九ラウンド構成。第一から第三ラウンドまでは、その順番が選択できる。八方向レバーと三つのボタン（攻撃、ジャンプ、魔法）を操作する。二人同時プレイも可能。

チキチキボーイズ

プレイヤーは防御型、攻撃型、得点型の三タイプに大きく分かれる計十人の中から一人選択し、名前を入力。敵は動き、表情が豊かな上、攻撃方法も多彩で、やられると謝ったり引っくり返ってパンツ姿になったりと奇想天外。プレイヤーがアイテムを取ると、跳ね回って敵を倒すボール、敵を巻き上げる旋風、火柱を吹き上げるボンバー、爆弾などが使える。また"ダック"の帽子、かぶると空を飛べる"ダック"の帽子、味方となって弾丸を敵に発射してくれる"砲台くん"なども出現する。なお途中で縛られているギャルを助けるとキスしてくれ、進め方のヒントを与えてくれる。壁を利用しての三角跳びや勢いづいた時の急ブレーキなどが使えるほか、面白い動作をする。ゲームはタイマー制とダメージ制を併用。基板販売のみでOP価格十九万八千円（下取り九万円）。

コミカルアクションゲーム

木づちを振るう

アイレム「大工の源さん」基板

木づちで敵をやっつけていくというTVコミカルアクションゲーム機「大工の源さん」が、アイレム㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から、七月十三日発売となる。

これは地上げ、手抜き工事、土地ころがしで私腹を肥やす"クロモク組"により家を壊された大工の"源さん"が立ち上がり、組員を倒していくゲームで、「べらんめ町騒動記」という副題が付いている。画面はプレイヤーの動きに従って横スクロール。八方向レバー、木づち攻撃とジャンプの二つのボタンを操作する。

木づち攻撃はレバー方向とボタンの同時使用により、上打ち、地面を叩いて敵を一瞬まひさせる"地響き"、しゃがんで木づちを突き出し敵の攻撃から身を守る防御（しゃがんだまま方向転換も可能）などのほか、アイテムを取ると木づちが巨大になりパワーを倍増させることもできる。これ以外にもジャンプ力がアップするブロンズ、木づちの回転攻撃が可能となるスーパードリンク、ボーナスポイントが得られるお金の包み、"源さん"が1UPするものや、敵にやられても一回アウトにならないアイテムもある。持ち人数制で、すべてが倒されるとゲーム終了。敵キャラクターの多彩な動きが面白い。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

大工の源さん

4人用カーニバルゲーム機

観覧車に輪投げ

タスコの「サーカスホイール」

四人用の輪投げ「サーカスホイール」が、タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から七月十日発売となる。

これはカーニバル用ゲーム機で、輪投げの標的を観覧車にしたもの。前方に十二個のゴンドラがピエロを中心にゆっくりと回転しており、各ゴンドラの中に小さなぬいぐるみが入っている。ゴンドラの屋根に付いているバーに輪が引っかかれば、そのぬいぐるみがもらえる。硬貨（百円、二百円切替え可能）投入で係員が輪を四つ手渡す。音楽が流れ電飾が点滅。幅二・五二メートル、奥行き二・七メートル、高さ二・六メートル。定価二百四十万円。

サーカスホイール

パチンコ式メダルゲーム機

ルーレット併用

こまや「UFO JACK」

パチンコタイプのメダルゲーム機「UFO JACK」が、㈱こまや（本社神戸、田中弘社長）から発売となっている。

これは盤面の上半分がパチンコ、下半分がルーレットになっているもの。ボールを弾くと、盤面上部から釘の間を抜け、中央部にある一つの通路から下部へ落ちると、回転していたルーレットが止まり、一番上に来た数字の分だけメダルが払い出されるというゲーム。ルーレットの数字は全部で二十ヵ所に表示され、2から48まで（0もある）設定されている。なお上部パチンコ盤面で中央のチューリップを抜けると、払い出し枚数が二倍になり、左右にある小さな入口に入るとアウト。メダルは25セントサイズで六百枚収納。十円、百円硬貨、メダルの3ウェイ。一ゲームでボール一個。定価四十六万円。

UFO JACK

本紙前号本欄に掲載のセガ社「ボナンザブラザーズ」の価格が、定価十二万二千五百円に変更となった。

JAMMA役員候補者所信表明

テクモ・社長　柿原　孝

生活者が、人生を「エンジョイ」しようとする傾向が増々強まり、「アミューズメント」「エンターテイメント」に対して、社会全体の理解と期待が深まる中で、当業界は順調な発展を遂げております。

このような時代に求められるアミューズメントは、人々に「喜び」と「楽しみ」を与え、日常生活から生ずる様々な「緊張」を解きほぐす「楽しく」「明るい」雰囲気の「創造」にあろうかと思います。加えて、家庭用ゲーム・ソフトの世界的な普及を背景に、人々が、業務用アミューズメントに求める「遊び」は家庭用とは全く異なる形態を示唆しており、その「奥行き」と「広がり」は更に拡大しようとしております。

このような現状と将来性のもとで、既に社会的認知を得たアミューズメント業界が、産業界の一員として、よりふさわしい発展を遂げるよう、微力ながら努力させて戴くため、当協会の役員に立候補させて戴く次第であります。

ジャレコ・社長　金沢義秋

社団法人としてスタートした日本アミューズメントマシン工業協会の第2回通常総会にて、私が再び理事に立候補を希望するにあたり、一言ご挨拶を申しあげます。

当協会は、アミューズメント産業界において主力軸の役割があります。従って激動する内外の経済環境に対応しながら業界の発展策を講じるため、幾多の問題に当たらねばなりません。国内産業や文化の面、国際問題にかかわって当協会の使命も大いなるものがあり、事業の創意工夫と力の結集が要請されております。

この際、私は微力を顧みず、あえて理事再選を希望いたしました。再選のあかつきには、協会員各位のこのうえともご支援をくださるようお願いし、私は熱意を以って今後ますます努力をいたしたいと所信表明致します。

カワクス・社長　川楠俊太郎

私は、本来業務用娯楽機器の工業協会であるJAMMAが、ともすれば家庭用TVゲーム関連のいわゆるコンシューマー問題に走りがちになる最近の傾向を憂慮するものです。

周知の通り、最近の業務用アミューズメントをとりまく環境は、かつてないほど安定した追い風状況のなかにあるといえます。社会からは大きな期待をもって迎えられ、また異業種からの新規参入の動きも非常に顕著です。

このような時こそ、業界のリーダーとしてのJAMMAは、持ち前の指導力を発揮して自らの事業のベースである業務用業界の内部整備に力を尽くし、この業界に携わるすべての業界人が等しく将来の発展を享受できるような業界環境づくりを模索すべきだと考えます。もしもJAMMAが、本来の役割を忘れ、コンシューマー分野の活動ばかりに偏りつづければ、せっかく到来した業務用アミューズメント発展のチャンスを自ら枯らしてしまうことになりはしないかと危惧いたします。

そのため私は、改めて、業務用業界の発展を期したJAMMA設立時の初心にかえることを呼びかけます。そして私も、まことに微力ではありますが、「つくる人」「流通させる人」「つかう人」の業界三者が〃ともに歩みともに発展できる〃ような業界の新たな姿を、皆様とともに具現化するため努力を傾けてまいりたいと思います。

SNK・社長　川崎英吉

レジャー産業の一翼を担うAM業界人は、娯楽業界の社会的責任の確立に一層の努力を傾注して、将来に対する発展の基礎を築いておかなければなりません。

その社会的責任とは、業界人が公正な競争原理のもとで、新しい技術・アイデアを駆使した新機軸に富んだ優れた機械・ソフトの開発を促進し、以って一般社会人への娯楽のより楽しさを提供する義務であると理解しています。

かかる理念に基づいて、二十一世紀に向かう新しい娯楽文化を確固たるものにしたいと念じています。

しかるに、現状では未だに法律・道徳・倫理の無視が横行して止まない状況にあります。

私は、AM業界の長期にわたる発展の基礎を固めるためJAMMA会員の皆様と共に微力ながら懸案の解決に努力する役目の一端を担わせていただきたく、今回理事として立候補いたした次第です。

総商・社長　木村雅三

本協会は昨年六月に社団法人となりましたが、制定後はじめての理事選挙に立候補できますことは誠に光栄であり、身の引き締まる思いであります。私は過去二回にわたり理事の末席に名を連ねて参りましたが、今回は決意も新たに立候補致しました。

ご高承のとおり、業界の前途は必ずしも予断を許さない現状にあります。しかし、不確実な時代こそ、中央も地方もそれぞれの特性を活かし乍ら業界一丸となって次のハードルを乗り越えて行かなければなりません。中央にも地方にもまだ沢山の可能性や問題が残されています。これらを解決するならば業界の前途は必ず明るいものになるでありましょう。

私は理事の立候補に当りましてこれらの問題解決を新たな使命として、自らに強く課し、ご期待に添いたいと固く決意しておりますので、ご理解とご賛同を賜りますようお願い申し上げます。

アイレム・社長　高嶋由之

昨今の日本経済の発展には目を見張るものがあり、国際的にも大きな地位を占めるに至りました。しかし、内外からは「経済大国・生活小国日本」と揶揄され、経済的豊かさが必ずしも生活の豊かさに結び付いていないとも指摘されています。

これからの日本は経済的豊かさに加えて、生活の豊かさ、心の豊かさを求めていくことでありましょう。事実、労働時間の短縮、余暇時間の増加が進み、豊かな生活を実現するためのハードは整えられてきています。とすれば、今必要とされているのは、それにふさわしいソフトとしてのレジャーではないでしょうか。

我がAM業界も、今後益々その役割を広げていくレジャー産業の一翼を担っていかねばなりません。

その一方で一部違法業者や、海外における知的所有権侵害等、AM業界の発展を阻害する様々な問題を抱えてもいます。これらの問題を解決し、また、他のレジャー産業との競争に負けないだけの魅力を持ち続けていく為には、業界全体のより強固な協力態勢が必要欠くべからざるものであると考えます。

ついては、設立以来AM業界の発展と諸問題の解決に重要な役割を果たしてきましたJAMMAが、二十一世紀に向け、社会に貢献するAM業界を目指すために、私も微力ながら力を尽くしたいと思います。

カプコン・社長　辻本憲三

二十一世紀を指呼の間にとらえる九〇年代に入って早くも五ヵ月、日本経済は内需主導型の好景気を引き続き維持しております。

と同時に情報化社会、高度技術化社会といわれる現代の日本が豊かさを生み、ゆとりや遊びの必要性を求めかつ高めてきました。

一方、斯業界は、日本のみならず、欧米をはじめとした世界的規模で発展を遂げつつあり、〃遊びの文化〃の創造は時代の要請が極めて強いものとなっております。

このように業界が社会から注目され、とりまく環境が良好な時だけにアミューズメントマシン工業協会の役割と責任は重大と考えます。

アミューズメントマシン業界としましては、高付加価値製品の開発と健全化の推進に徹底的に取り組むことによって、豊かな文化社会の創造に寄与できると思います。

来るべき二十一世紀に向けて、私はアミューズメントマシン業界の社会的地位の向上発展の為に微力ながら力を尽くしたく、当協会の役員に立候補する次第であります。

ナムコ・社長　中村雅哉

JAMMA会員に上場企業・公開会社や、これらを目指す会社が数多くあり、近年、目ざましい発展を遂げております。これは個々の企業努力もさることながら、背景に業界としての協力・団結があったことも事実であります。

本年、新たな立場を得られましたAOU、長い歴史と伝統を誇るJAPEA、これらの業界団体と今後とも連携・協力を強化して、アミューズとエンターテインの進展に努力するとともに、業界内外の諸問題の解決にも注力すべきと考えております。

また、指導官庁との緊密な連携を保ちつつ何が真に国民生活を豊かにするのか、国家目的に副う産業の在り方とは何かということを共に考えてまいりたいと存じます。

さらに、今後、グローバル化する経済・社会・文化環境の中で、世界的な見識と実行力が当協会にとっても益々求められております。

このような要請に応ずるためにも、業界団体として基礎データを整備しその位置づけを明確にして、会員相互の信頼の基礎として親睦を図る等、社会から尊敬を受けるに値する産業たらしめる覚悟であります。

セガ社・社長　中山隼雄

近年の我が国日本経済は、堅調な個人消費と力づよい民間設備投資に牽引され、「いざなぎ景気」以来ともいえる大型景気の中にあります。

こうした背景のもと、アミューズメント産業界は余暇時間の増大や人びとのレジャー指向の強まりともあわせて、新たな発展期を迎えつつあります。中でも昨年は、従来任意団体であった日本アミューズメントマシン工業協会が社団法人としての許可を受け、AM業界に新たな活力を与えた誠に意義深い年でもありました。

反面このような発展期の中で、会員各位もご存知の如く、AM業界は依然解決を迫られている焦眉の課題が残されており、同時に新たな問題も生まれてきております。業界が順調に推移・拡大している今こそ、これらに挑戦する好機ということができましょう。

二十一世紀に向かって余すところ一〇年、課題の達成に向かって工業協会運営の責任者として、私は会員各位のご理解とご協力のもとにこれまで

以上に最大限の政策努力をいたす所存であります。

タイトー・社長　長谷川桂祐

日本の余暇市場は、国家予算にも匹敵する大きな規模に成長し、JAMMAもそのなかで重要な役割を担っています。社会から注目され、取り巻く環境が良いときにこそ、基本をしっかり見据えた行動が求められます。

潜在市場を開拓したり、新たなユーザーを確保したりすることができるような、市場創造型の高付加価値製品の開発がメーカーに課せられた責任です。そして、アミューズメントマシン業界はハイテクを駆使した先進的な業界であること、豊かな生活創造に寄与する健全な業界であるというイメージを、広く社会に確立していかなければなりません。

これらに係わることを、一企業の戦略としてではなく、お互いに知恵を出し合って、これまでの枠にとらわれない発想で、業界としての戦略・仕掛け創りをしていきたいと思います。

コナミ工業・社長　菱川文博

当協会が社団法人と装いも新たに再発足して一年を経過し、ここに九〇年代の開頭に立つことになりました。新しい時代はまず第一に働くことを中心にすえた物資万能の時代から、心のゆとり、豊かさを根底とする楽しさ、遊び、いこいに人間生活の価値観を大きく転換するという重大な特徴を持っています。アミューズメントを主題とする私達業界はこの意味ではまさにフォローの風をうけており、大きな誇りと自信を持つべきでありましょう。と同時にこの息吹に正しく対応する高質で感動の大きい遊びを提供する義務と責任が生じることになります。

第二にこの時代は激動、急変の波濤が一段と高くなり、世界的に業界内での競争がさらにし烈を極めることになりましょう。たゆみなき努力で多くの苦難を打ち破り世界の市場が求める高次元のビジネスを作り上げなければ生き抜くことは困難になると思います。

第三に、一方ではこの時代はますます共存の度合を強めなければ個々の企業の孤独な戦いだけではとうてい躍進は望むことはできないと信じます。業界内部での協調もさることながら一段と飛躍する家庭用部門との機能分担による共存にもいまや何等かの解決点を見出さなければなりますまい。

九〇年代が私たちの業界にこれだけの重大課題を与えているとすれば、その解決の牽引力として最も期待されるのが当協会のリーダーシップと活躍ということになるのは当然であります。

私はこの意味で諸先輩の教えをうけながらともにたずさえ協会発展の微力のかぎりを傾注したいと心から懇い願うものであります。

データイースト・社長　福田哲夫

私は、JAMMAが任意団体として発足した当初から今日まで、協会の副会長として、また、電気用品取締法対策委員会の委員長として、微力ながら当協会のお手伝いをさせていただいております。発足当時は、今日のアミューズメント業界の隆盛は、予想だにしえなかったすばらしい発展をとげてきております。そして、将来も時代の変化に対応しながら、我々の英知と努力によって、多様にして確実に進歩発展するであろうことが予測されます。しかし、我々が将来確実に成功をおさめるためには、当然のことながら「アミューズメント・ビジネスは、社会にいかに有益なものとして受け入れられるかの価値の度合」にかかっていると思います。したがって、我々はより一層「健全娯楽」を旗印にかかげ、様々な方法で、二十一世紀社会にアピールしながら貢献していくことが大切に思います。そして、協会員は従前にまして、相互信頼の結束をかため、フェアーな精神で共存、競合していく努力が肝要に思います。私は、今後とも当業界発展のため、微力ながらもこの努力を続けてまいりたい所存です。

関西精機製作所・専務　古川純一郎

社団法人日本アミューズメントマシン工業協会が〃人にやさしい協会〃であるよう願っています。

我らがアミューズメント業界は正に笑顔や楽しさ等〃幸せの自動販売機〃を創るすばらしい業界です。業界人各位の絶え間無い努力によりマシン・ロケーション共、年を追う毎により明るくより健全になってきました。今後、より多くの人々に、老若男女を問わず愛される業界になれるように、また、国境や主義主張を問わず広く愛される業界になれるように非力ながら努力致したいと思います。

ホープ・常務　矢野徳蔵

激動する内外の経済環境、消費税の導入など厳しい社会環境の中、順調に推移してきた我が国のアミューズメント産業界も、昨年業界団体の組織である日本アミューズメントマシン工業協会が、公益法人である社団法人日本アミューズメントマシン工業協会としてスタートを切りました。この事はとりもなおさず我が業界の経済的・社会的地位の向上が公に認められた事と思われます。また、今後の趨勢として、内需拡大、余暇時間の増加等につれて、アミューズメント産業はより一層の成長が期待できます。

しかしながら、未だ幾多の問題点及び環境整備の課題が残されており、また、一般社会の認識は決して高いものではないと認めざるをえません。

多様化する娯楽のなかアミューズメント機械の原点である幼児用乗物の製造に携わる者として健全で楽しい娯楽を提供、業界の地位向上と問題の解決にむけ微力ながら努力致す所存でございます。

トーゴ・社長　山田數夫

レジャーが様々な業態において注目されている昨今、アミューズメントは情緒的に、よりエンターテイメント化にむけて展開なされなければなりませんし、それが時代のニーズでもあると思われます。

そのアミューズメントにあり小型乗物を製造している者として、幼児・未就学児童・親子に、今後、よりハイタッチな、かつ安全な商品を提供するということは、一メーカーだけの問題ではなく、当業界の全体の義務であり、責任であると考えます。

個々のメーカーの利益追求・社会貢献は勿論のこと、健全な業界運営による全体としての発展、オペレーターとの共存関係維持、社会貢献に微力ながら寄与できれば幸いと存じます。

日本娯楽機・専務　吉野正彦

昨年六月任意団体であったJAMMAは、当局から組織・事業活動等の内容面で公益性が認められ、社団法人としてのスタートを切りました。今年度は、社団法人として第二年度目を迎えることになりましたが、協会はその使命を果すにふさわしい内容を益々確固たるものにして行かねばなりません。

現在、各会社では、夢のある楽しいアミューズメントマシンを創造して国内は勿論のこと全世界市場へも広く輸出されています。しかし、現状のアミューズメントマシン産業界に満足せず、更に一段と発展させるためには業界を取りまく多くの課題に積極的に対応する必要があります。この重要な仕事を完遂するのがJAMMAであると思います。

私は、限られたJAMMAの予算をより効果的に、また合理的に執行されるよう経理監査の分野を通じて微力ながらお手伝いすべく立候補した次第です。

(社)日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）第二回通常総会（本号記事参照）に向けての、役員候補者所信表明を収録した。

配列は氏名五十音順、社名と肩書は略称とし、「所信表明」などの表題や重複する部分を除いたほかは、原則としてすべて原文のままとした。《編集部》

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.135

鎌先英太郎

散歩〈3〉

木洩れ陽が揺らいで、道の上に柔らかなモザイク模様を映している。しっとりとした土を踏みしめて散歩をしたい。

さまざまな緑でおおわれた、なだらかな斜面の先にはゆったりとした流れが悠悠と時を刻む。

木立ちからは鳥の囀りがきかれ、微風はかぐわしく、汗ばむ肌に心地よい。

かつて、——どこかに美しい村はないか——とうたった詩人がいたが、気がつけば、あの詩の時代からはもう四十年ちかくも経ってしまった。

四十年前にも、すでにこの国には美しい村はなかった。いったい、いつこの国には美しい村があったのだろう。

農業が自然を壊し、工業が自然を汚染し、レジャー産業が国土を破壊することの総仕上げをしている。

本紙三八〇号の論潮でいみじくも、花博の「フライングガーデン」と米国フロリダのサイプレスガーデンの「フライングアイランド」の乗り心地の違いはソフトのちがい環境のちがいで、この違いについては嘆いても仕方がないという指摘がなされていたのだが、散歩が楽しいものになるのか、ならないのかについては偏にそのソフト、環境にかかっているといえよう。

そこで実際に生活をしてみないと、分らないのではあろうが、ヨーロッパの風景を観光客として外から見ている限りでは、散歩をしてみたいなとおもわされる場所が非常に多い。

都市の散歩も勿論楽しいのだが、ちょっと都市を外れるとすぐ現出してくる。所謂パストラールという雰囲気、日本に牧歌調の風景が乏しいから余計にそう感じるのかもしれないのだが、あの木立がトンネルのようになっている下の道を通りぬけて、その先のロマネスク様式の石造の教会らしきものに通じている白っぽい道を歩いてみたいとか。

牧草に覆われ、緑がなだらかにその先の澄んだ流れに雪崩れこんでいる、流れの近くまでずっと散歩をした挙句、その緑の上を転がってそのまま水に転がりこんだら、どんな気持がするのだろうとかおもいながら、車窓から次次と変化してゆく景観を硝子ごしに見ている。

メンデルスゾーンは音で景観を描写することにかけては達人であるのだが、自然の景観、風景に関する研究がすすむのにつれて、メンデルスゾーンに対してますます畏敬の念がつよくなり、脱帽あるのみである。

人の情緒を和ませ、安らぎを感じさせる風景は海に臨んでは入江、山に近い田舎では山懐に囲まれた山村というのが、今の景観学の結論である。

どちらも原イメージは母の懐に包まれていた頃の安らかな雰囲気を想起させるものからきているのであろう。

メンデルスゾーンのスコットランド交響曲は、間違いなく音で描かれた山懐に抱かれているひっそりとした佇いの山村であり、イタリア交響曲の出だしなどは入江の穏やかな海の面がきらきらと陽光に燦いている、充ち足りた弾むような気分を誘う風景の描写が音でなされているかのようだ。

海の動、山の静、どちらの風景においてもぴたりとその勘どころをおさえている。メンデルスゾーンという人はよほど恵まれた充ち足りた幼年期を過した人であるのにちがいない。

蚕がそのまわりに繭をつむいだ中で平穏無事な時を過すように、入江を散策したり、山懐に抱かれた山村を散歩をすることは、自分の周囲の風景が自分をそっと包みこんでくれる繭になり、それと知らない間に気分が和み、そこは歩くことだけによっても、充実した生の躍動を誘い出してくれるのではなかろうか。

河辺の散歩についてもどこまでも真っすぐに流れている川のほとりを歩くのも、それはそれでいいのだろうが、やはり川が蛇行したり、あるいは川が膨らんだりしたところに柳の木の葉が涼しげな影をそよがせているようなところに、より惹かれてゆくのは、入江から母の温い懐へと通じる、アーキ・タイプへと通じるものがあるから、というのが今のすすんだ景観学の結論である。

人工の道を切り拓いてゆくのに、真っすぐ道をつくれば費用は安くてすむのに、態態緩やかなカーヴをもたせて蛇行した道をつけてゆくのも原理はまったく同じことであろう。

道で人工の入江をつくり、またコーナーを曲る毎にその先には何かいいもの、素晴しいものがあるのではないかという期待感が知らず知らずの間に人を前へ前へと引っぱってゆく。

あまり疲れを感じることなしに前へ進んでゆくことが出来るような仕組になっている訳である。

平面における蛇行を立体的なものにすれば、これは上下の動きになる。

散歩にとっては平坦な道よりも坂道の方が好まれるのは、坂道の方が変化に富んでいるからだ。

坂を登りつめたところで突然視界が広がって、眼下に入江が望まれる。

あるいは山の麓の谷間に沿って三三五五と甍が陽光を照りかえしている。

梢越しにそういう風景が見え隠れするのもよい。

早くあそこへ行こうという、早くあそこへ行きたいという願望が散歩に疲れを感じさせない。

坂の街が多くの人を惹きつけるのは、坂というのは立体的な蛇行、立体的な入江であり、やはり人を包みこんでくれる繭のようなはたらきをしているからだろう。

杉山二郎がシルクロードを踏破して、といっても部分的にではあるが、一番つよく印象に残ったのは、地図にも載っていない、とある小さな集落を過ぎたところで、小高い山が内側に湾曲した箇所があり、そこには疎林が葉叢を吹きわたる微風にそよがせ、その前を清澄な小さな速い流れが過っていて、その木の下で暫し休息をとった。そこでとった休息の味が、何かことある毎にふっと自分の意識に甦ってくる。とおもっていたら、文献を探索すると、例外なく高名な人がその場所で同じような気分になったということに触れている。あれはシルクロードの中でも不思議な場所であったと表わしていたが、同じ散歩をするのならば、そういう不思議な場所にも出会ってみたいものである。

7月上旬発売予定

システムI 第18弾！

プロ野球 ワールドスタジアム'90

V3宣言！

実績がすべてを語る。
ワールドスタジアムは売上、人気ともに連続27週間トップを独走し、№１の野球ゲームとして認められました。その実力はワールドスタジアム'89にも引き継がれ、お客様の期待に応えてきました。
…そして今年もワールドスタジアム'90がいよいよ登場！

namco

7月下旬発売予定

定置式乗物

パンやさん

みんなパン屋さんがだ〜い好き！

大好評の「ショップシリーズ」第３弾はパンやさんです！
たくさんの音声合成が臨場感を高めます。さあ、開店です！

仕様●寸法：高さ1,600×幅1,000×長さ1,550(mm) ●重量：160kg ●消費電力110W
●電源：AC100V 50/60Hz 〒91－36608 ●定員：幼児４名(大人１名、幼児２名可能)
●プレイ時間：90秒(30・60・90・120秒に変更可能) ●料金：100円(200円に変更可能)

選ぶなら信頼できる本物を！

この度ナムコではメダルゲームマシンの取扱を始めました。

一連のマシンはユニバーサル社製のもので、現在世界23ヶ国約1,000ヶ所のカジノに常設され、本場ラスベガスにおいてもシェア65％を確保しております。
これらの実績は、お客様の人気の高さ、マシンの性能の高さ、メンテナンス性の良さ等の信頼性の高さによるものであり、当社と致しましても自信を持ってお薦め致します。

★8552−3B
3リール、1ライン
3コインマルチタイプ
JACKPOT 1,000枚

★8515−3M
3リール、1ライン
3コインマルチタイプ
JACKPOT 1,200枚

★8518−3M
3リール、1ライン
3コインマルチタイプ
JACKPOT 1,200枚

★8554−3M
3リール、1ライン
3コインマルチタイプ
JACKPOT 2,400枚

★8565−3MR
4リール、1ライン
3コインマルチタイプ
JACKPOT 10,000枚

★8566−3MR
4リール、1ライン
3コインマルチタイプ
JACKPOT 10,000枚

★8515−3L
3リール、3ライン
JACKPOT 1,200枚

★8518−3L
3リール、3ライン
JACKPOT 1,200枚

●スロットマシン
共通仕様
寸法 幅 650mm
奥行 465mm
高さ 1,167mm
消費電力 125W
〒91-37710（３リール）
〒91-37709（４リール）

◎ビデオポーカー 8304
（ダブルアップ機能付き
５コインマルチタイプ）
もあります。

※仕様は予告なく変更されることがありますので、予めご了承下さい。

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

「遊び」をクリエイトする──株式会社ナムコ

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

JULY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	–	雷電（セイブ／テクモ） Raiden (Seibu)	8.10
2	5	トライゴン（コナミ） Lightning Fighters [Trigon] (Konami)	7.10
3	4	コラムス（セガ社） Columns (Sega)	7.08
4	8	パロディウスだ！（コナミ） Parodius (Konami)	6.96
5	2	M.V.P.（セガ社） M.V.P. (Sega)	6.95
6	1	エイリアンストーム（セガ社） Alien Storm (Sega)	6.93
7	3	戦場の狼 II（カプコン） Mercs (Capcom)	6.92
8	7	ファイナルファイト（カプコン） Final Fight (Capcom)	6.88
9	6	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	6.85
10	11	スノーブラザーズ（東亜プラン／テクモ） Snow Bros. (Toaplan)	6.60
11	12	スーパーマスターズ（セガ社） Super Masters (Sega)	6.47
12	16	メジャータイトル（アイレム） Major Title (Irem)	6.10
13	10	ラフレーサー（セガ社） Rough Racer (Sega)	6.08
14	15	ワールドカップ '90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	5.95
15	9	エイリアンズ（コナミ） Aliens (Konami)	5.93
16	28	ハットリス（ビデオシステム／タイトー） Hatris (Video System/Taito)	5.87
17	26	クルードバスター（データイースト） Two Crude [Crude Buster] (Data East)	5.86
18	20	カプコンワールド（カプコン） Capcom World* (Capcom)	5.73
19	21	ブロクシード（セガ社） Bloxeed (Sega)	5.68
20	29	WWFスーパースターズ（テクノス） WWF Super Stars (Technos)	5.67
21	17	カダッシュ（タイトー） Cadash (Taito)	5.63
22	18	ハテナ？の大冒険（カプコン） Adventure Quiz II* (Capcom)	5.60
23	13	球界道中記（ナムコ） Kyukai-Dochuki (Namco)	5.53
24	24	１９４１（カプコン） 1941 (Capcom)	5.51
25	35	鮫！鮫！鮫！（東亜プラン） Fire Shark (Toaplan)	5.50

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	G-LOC（デラックス）（セガ社） G-LOC (Deluxe) (Sega)	8.68
2	2	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.17
3	3	ビーストバスターズ（SNK） Beast Busters (SNK)	7.92
4	4	レーシングヒーロー（セガ社） Racing Hero (Sega)	7.63
5	7	ハード・ドライビン（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	7.42
6	5	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.40
7	6	WGP（デラックス）（タイトー） WGP (Deluxe) (Taito)	7.33
8	8	スーパーモナコGP（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	7.26
9	12	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	7.23
10	9	ライン・オブ・ファイア（セガ社） Line of Fire (Sega)	7.00
11	10	ビッグラン（ジャレコ） Big Run (Jaleco)	6.93
12	13	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	6.91
13	–	フォートラックス（ナムコ） Four Trax (Namco)	6.43
14	11	バトルシャーク（タイトー） Battle Shark (Taito)	6.38
15	15	ウイニングラン鈴鹿GP（ナムコ） Winning Run-Suzuka GP (Namco)	6.25

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	麻雀大予言（ビデオシステム） Mahjong Prediction* (Video System)	6.58
2	2	麻雀レディーハンター（日本物産） Mahjong The Lady-hunter* (Nichibutsu)	5.78
3	3	麻雀ねらえ！トップスター（日本物産） Mahjong Top Star* (Nichibutsu)	5.63
4	6	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	5.55
5	11	麻雀キャンパスハンティング（中日本リース） Mahjong Campus Hunting* (Dynax)	5.36

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	オペラ座の怪人（データイースト） Phantom of The Opera (Data East)	7.01
2	1	アースシェイカー（ウィリアムズ） Earthshaker (Williams)	6.67
3	5	ワールウインド（ウィリアムズ） Whirl Wind (Williams)	6.20
4	3	エルバイラ（ミッドウェー） Elvira (Midway)	6.00
5	8	バンザイラン（ウィリアムズ） Banzai Run (Williams)	5.67

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

Overseas Readers Column

Namco, Atari Games Dissolve Capital Ties

Namco Limited, Tokyo, has recently announced that it would dissolve its capital connection with Atari Games Corporation, Milpitas, CA. According to its announcement on June 14, Namco and Atari Games reached an agreement on June 6 that all stocks (4.6 million stocks, 43.8%) of Atari Games owned by Namco America Inc., Mountain View, CA, Namco's wholly-owned subsidiary, be sold to Atari Games. This agreement will be implemented by July 10.

Atari Inc. was founded in 1972 by Nolan Bushnell, video game pioneer, acquired in 1976 by Warner Communications, Inc., and divided in 1984 into Atari Corporation and Atari Games, due to a failure in home videos business around 1983. Atari Corp. is composed of Atari computer division and Atari home video division purchased in July 1984 by Jack Tramiel, former president of Commodore International. The remaining Atari coin-op games division was renamed Atari Games, and in February 1985, Namco acquired about 40% of Atari Games' stocks. About 40% of total stocks are owned by WCI, and the remaining 20% are held by Atari Games officers. It is said that at that time, Namco held the virtual management rights.

Since Namco is one of major shareholders of Atari Games, Namco was authorized to preferentially market Atari Games videos in Japan, while Atari Games was authorized to preferentially market Namco's videos in the U.S. This agreement, however, has put the two companies into handicaps, i.e. mutually prevented from direct advances into each other's market. Thus, it has been expected to take steps to overcome the situation. As a result of the current agreement, the two companies become independent of each other as competitors, and in some situations may cooperate.

Now, Namco intends to reorganize Namco America into a company which is as powerful as Sega Enterprises, Inc. (USA) or Taito America Corp, and will set about extensive programs, such as rearrangement of top management of Amrerican subsidiary.

Simultaneously with the current agreement, Namco decided to acquire Atari Operations Inc., through Namco America. Atari Operations is one of Atari Games' wholly-owned subsidiaries, and operating about 40 arcades in the West and Southeast of the U.S. After acquisition, Namco will replace the president of Atari Operations. Through the operator company, Namco intends to research what types of coin-op videos are appreciated in the U.S., and utilize the results of such research in development and marketing of its coin-op videos.

Namco has developed and manufactured game software for Sega 16-bit "Genesis" and NEC 8-bit "Turbo Grafx-16" in the U.S. and Japan, while developing and manufacturing game software for Nintendo 8-bit "Famicom" and hand-held "Game Boy" in Japan. However, facing the continued conflict between Nintendo and Atari Games/Tengen, Namco has failed to take the chance to become a "Third Party" of Nintendo "NES" in the U.S. Now, as it has dissolved the capital relations with Atari Games, it is observed that Namco is likely to participate in "NES" software development in the U.S.

Namco comments: "The current agreement will lead to mutual profit to Namco and Atari Games. As for relations with Atari Games, we'll have new relations with them as an influential trade partner in the U.S."

Hideyuki Nakajima, president of Atari Games, assumed office as president of Atari Games in February 1985, after serving as an officer of former Atari Japan, then Namco, and presidnet of Namco America. As of June 26, Tadashi Manabe will assume office as president of Namco.

Manufacturers Directory 1990

—— On page 15

Konami's F. Hishikawa For JAMMA's 3rd VC

On May 5, Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) held an annual general meeting in Tokyo, and added Fumihiro Hishikawa, president of Konami Industry, as another vice-chairman. In last year, JAMMA was reorganized as a public service corporation under the superintendence of the Ministry of International Trade and Industry. The current general meeting is the first such occasion after the reorganization.

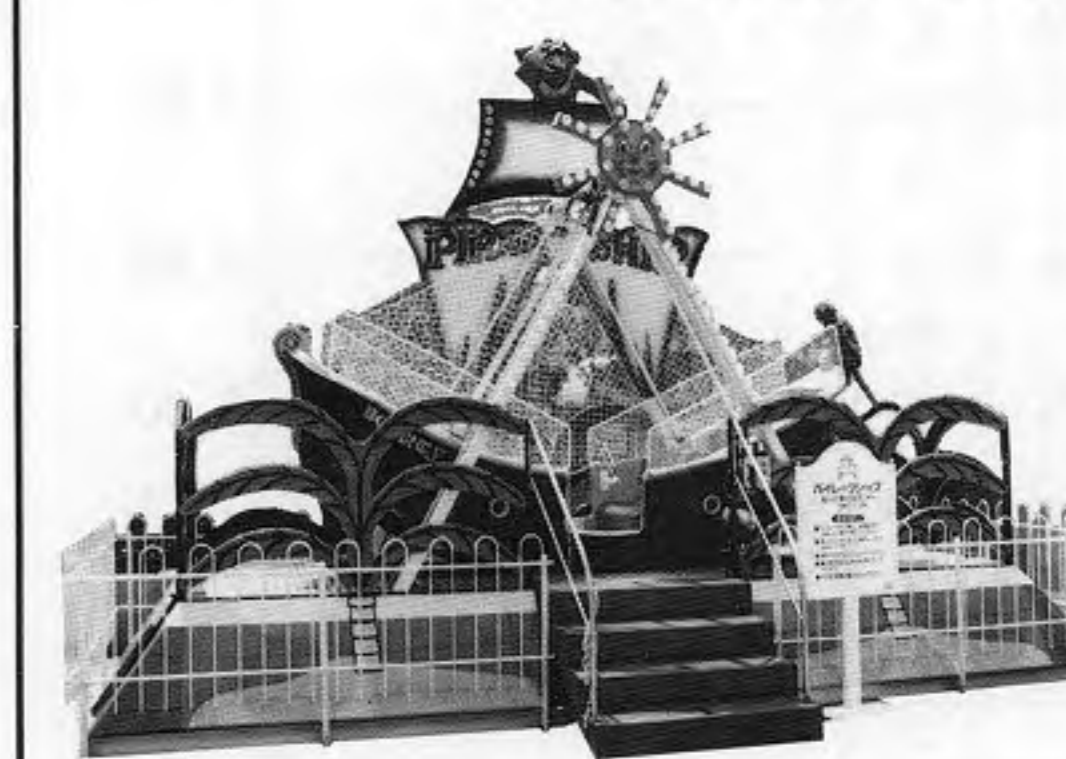
At the general meeting, the new year's program – survey/study concerning the trade, sponsorship of trade shows, training course, etc., standardization of JAMMA PC boards, etc. – was accepted. As in usual years, this year's JAMMA Show will be held on October 3 to 4 at Tokyo Ryutsu Center (TRC).

The reelection of officers has been made along with the expiration of two years of office. 15 ran for directors, and 2 for auditors. Since they were same as the fixed number, voting was omitted and all of them were elected. As a result of about 10 minutes meeting of the board of directors, chairman and vice-chairmen were also elected, with Hishikawa as the 3rd vice-chairman. New officers are as follows:

Chairman is Masaya Nakamura (Namco); vice-chairmen are Hayao Nakayama (Sega Enterprises), Tetsuo Fukuda (Data East), Fumihiro Hishikawa (Konami); executive director is Kaoru Hinami.

Directors are Eikichi Kawasaki (SNK), Shuntaro Kawakusu (Kawakusu), Junichiro Furukawa (KASCO), Kenzo Tsujimoto (Capcom), Yoshiaki Kanazawa (Jaleco), Masazo Kimura (Sosho), Keisuke Hasegawa (Taito), Takashi Kakihara (Tecmo), Kazuo Yamada (Togo), Tokuzo Yano (Hope).

Auditors are Yoshiyuki Takashima (Irem), Masahiko Yoshino (Nihon Gorakuki).

Chairman Nakamura, on the occasion of reelection, said that by overcoming the current situation in which AM business is confounded with the anti-social gaming business, this business may be widely accepted by the general public as a popular business, and thereby develop powerfully.

Sega Appt. T. Komai One of Reps

On June 1, Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, named Tokuzo Komai, managing director, as new representative director, and promoted Daigoro Sakurai, executive director, to managing director. As a result, Sega has three representative directors, Isao Ohkawa, chairman (president of CSK), Hayao Nakayama, president, and Komai, managing director. Sakurai, who has newly become managing director, is undertaking marketing of 16-bit home video "Genesis" at Sega of America.

Born in 1932, Komai graduated from Doshisha University in 1954, entered Nintendo Co., Ltd., and became a member of the board of directors in 1974. Afterward, he left Nintendo in 1982, and moved to Sega in which he became executive director, and was promoted to managing director in 1984. He is undertaking coin-op games operation, and the domestic consumer department.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821